HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

NOVIEMBRE 1999 • $6.90

URUGUAY $58 • PARAGUAY G15.500
CHILE $2.400 • ISSN 0329-5222

AÑO 3 • NUMERO 25



EN EL CD DE ESTE MES:
Los demos del Microsoft International Football 2000, NBA Live 2000, Odium, Unreal Tournament y mucho más!

PRIMICIA MUNDIAL!

El review exclusivo del

FIFA 2000





Electronic Arts nos demostró una vez más que se puede superar lo insuperable

INFORME ESPECIAL!

Flight Simulator 2000

El popular simulador de Microsoft se prepara para el próximo milenio

GRUPO 4 EDITORIAL

ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00025

EN ESTE NUMERO LA SEGUNDA PARTE DE LA GUIA DEL HIDDEN & DANGEROUS Y LOS MEJORES TRUCOS!

PRIMICIA MUNDIAL!

El review exclusivo del





Electronic Arts nos demostró una vez más que se puede superar lo insuperable.
Los detalles en la página 66

NOTA DEL EDITOR

FIFA 2000. Con tan sólo ver su nombre escrito, más de uno de nuestros lectores comenzará a perder en grandes cantidades, esa substancia líquida a la que comúnmente nos referimos como BABA... Para todos ellos va dedicada una de las notas principales de este número donde analizamos en forma exclusiva la nueva edición del mejor fútbol de la historia para PC. Pero esto no es lo único que les tenemos preparado. Nuestros expertos se adentraron en lo más profundo de su código y desentrañaron todos los cheats que esta gema de EA Sports esconde en su interior para que ustedes los disfruten. También en estas páginas encontrarán un preview con toda la última información del nuevo Flight Simulator 2000, que en sus dos versiones (standard y profesional) hará que más de un escéptico se una por fin a la mayor flota de pilotos virtuales del mundo. Además (y como siempre) les preparamos las últimas reviews y previews de los títulos más importantes que están en el mercado y de los que vienen en camino. Bueno, los dejo, tengo que seguir practicando si no quiero que Mario me siga metiendo gol tras gol en mi pobre arco de principiante. ¡Hasta el mes que viene!



Flight Simulator 2000

El popular simulador de Microsoft se prepara para el próximo milenio

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

NOVIEMBRE 1999

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Diego Bournot, Durgan A. Nallar, Máximo Frias, Rodrigo Peláez, Mario Marincovich

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 4305-3160

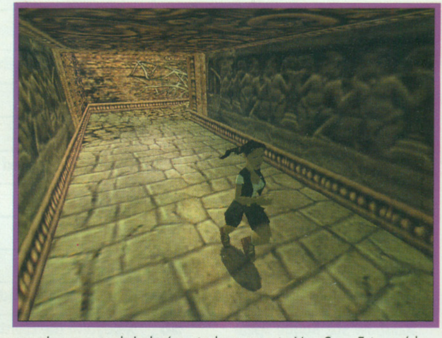
XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Lara Croft: Lolita a los 16

Core Design ha encontrado una original manera de recrear parte de la juventud de Lara Croft, basándose en una pequeña historia. Luego de pasar varios años en la Wimbledon High School (una institución para mujeres), desde los 11 años hasta los 16, su padre, Lord Henshingly Croft, pensó que sería bueno para la educación de su hija un viaje a Europa donde vivía una tía, profesora de historia. Pero nuestra heroína ya tenía otras ideas sobre lo que quería hacer de su vida y con tenacidad logró convencer a su padre de que la deje participar de una expedición a Asia que preparaba el Profesor Werner Von Croy, un famoso arqueólogo alemán. Así es como nos dispondremos a conocer los comienzos de Lara y el despertar de su espíritu aventurero.



Core (utilizando esta pequeña anécdota como pretexto) nos enseñará todos los nuevos movimientos que podremos realizar en The Last Revelation, de la mano del Profesor Von Croy en el nuevo nivel de entrenamiento (en reemplazo de la ya clásica casa de Lara), con la diferencia de que en esta ocasión no será optativo, sino obligatorio para poder comenzar el juego en sí. El objetivo final del nivel será encontrar un artefacto (no se sabe qué es o para qué sirve) lo que lograremos gracias a los consejos que nos brindará en todo momento Von Croy. Esta será la primera vez que podremos controlar a Lara a la temprana edad de los 16 años, con nuevo corte de pelo y vestimenta. Obviamente no tendrá ningún tipo de armas (por ser menor) y tendrá que confiar en la puntería de Von Croy para eliminar a los enemigos. En el final del nivel tendremos que participar de una carrera contra el profesor (hay dos niveles de dificultad) y aunque este posee los mismos movimientos de Lara, tiene la habilidad de dejar trampas para entorpecer el camino de Lara, como romper puentes o cerrarle ciertas puertas. Tomb Raider: The Last Revelation estará disponible a fines de Noviembre. Tranquilos, ya falta muy poco...






Drakan Order of the Flame
lleva los juegos de aventuras en 3D a nuevas alturas con una excitante combinación de terrenos de juego aéreos y terrestres.
DRAKAN
Order of the Flame
MICRO BYTE S.A.
Paz Soldán 4975 · 1427 · Buenos Aires
Tel.:4553-7666 · Fax: 4553-9444
Servicio de Atención Al Usuario
Tel.: 4553-7666
e-mail: soporte@microbyte.com.ar
© 1999 Psygnosis Ltd. Desarrollado por Surreal Software, Inc. Drakan Order of the Flame, Psygnosis y el logo de Psygnosis son ™ o ® de Psygnosis Ltd. Windows es marca o marca registrada de Microsoft Corporation en los EE.UU. y otros países. Todos los derechos reservados.
PC CD ROM
Windows 95/98
Surreal software
PSYGNOSIS

Westwood prepara el contraataque

Westwood acaba de anunciar el primer disco de datos (algo que no nos sorprendió en absoluto) de su último mega-éxito de ventas: Command & Conquer: Tiberian Sun, que se posicionó puntero en todos los charts americanos durante el mes de Septiembre. Esta expansión seguirá los pasos de CABAL, la supercomputadora y cerebro principal de los NOD durante Tiberian Sun, que queda offline en la culminación del juego. Como habrán notado los que lo terminaron, Kane no era el mismo, sino que algo extraño (y bastante alienígena, por cierto) se había apoderado de él. Aunque todavía no hay información sobre qué es lo que lo afectaba, la caja de este nuevo producto (ver foto) nos deja entrever una especie de bichejo que no nos gusta nada.



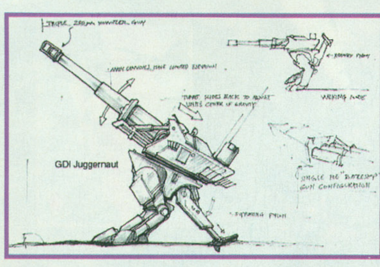


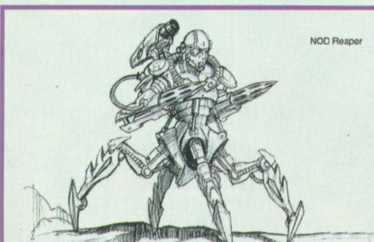
La historia se centrará en Slavic, uno de los pocos oficiales NOD que permanecen aún con vida en Firestorm, y sus esfuerzos por reagrupar lo que quede con vida de la hermandad y restablecer a CABAL. El problema es que durante el proceso algo sale mal y CABAL se sale de sus cabales (¡ja!). Aunque Slavic no lo note, la computadora quiere continuar con la idea de Kane y la evolución del Tiberium. Para eso CABAL comienza la construcción de nuevas unidades cibernéticas (ver sketch) como parte de su armada personal, para luego exterminar las fuerzas restantes de Slavic y obtener el poder absoluto sobre los NOD.

En Firestorm, CABAL aparentemente aprendió todos los secretos del artefacto que recuperamos en el Tiberian Sun y nosotros deberemos unirnos a ella para completar el ciclo de evolución del Tiberium y la mutación humana, una misión que Kane comenzó en el ya mítico Command & Conquer original. Mientras tanto, los GDI se dedicarán a lo que más saben: Intentar por todos los medios detener a la hermandad.

El pack constará de 18 nuevas misiones (nueve para los GDI y nueve para los NOD) más 10 nuevos mapas específicos de multiplayer, además de nuevas unidades para los dos bandos, la eliminación de los Forgotten (que desaparecen abruptamente del argumento) y mejoras para el equipamiento ya existente tanto para los NOD como para los GDI.

Firestorm (que requerirá del Tiberian Sun) llegará a nuestras vidas aproximadamente en Marzo del 2000.





NOTICIAS DE ÚLTIMO MOMENTO

El Puente del Diablo

Uno de los juegos más jugados en la Editorial durante el mes de Octubre fue el sensacional Hidden & Dangerous, así que podrán imaginarse nuestra alegría cuando llegó a la Editorial esta foto de la expansión de este juego, que estará a la venta en Enero del 2000 y se conocerá como "Hidden & Dangerous: Devil's Bridge".

La expansión traerá nueve misiones a través de tres campañas: Polonia, Ardennes y Grecia y se situará luego de la Segunda Guerra Mundial, extendiéndose hasta 1946, cuando los grupos de operaciones británicos realizaron cientos de misiones contra los comunistas y nazis refugiados en Grecia. Como si fuera poco, la expansión añadirá nuevo armamento para nuestros soldados, y mejoras en la parte gráfica y de sonido. Y esperemos que también eliminen esos molestos bugs que nos hacían la vida imposible en el original.



La guitarra de Bill Gates

Es increíble, pero mientras ustedes están leyendo esta columna, la fortuna del Sr. Bill Gates crece de manera indescriptible. Para que se den una idea de lo que estamos hablando, en el último trimestre las acciones de Microsoft subieron un 30%, superando todas las expectativas de la empresa.El gigante del software anunció un ingreso neto para el primer cuarto fiscal de 2.19 billones (o sea algo así como 2000 millones, ¿se entiende la inmensa cantidad de dinero que es?), contra los ingresos del último trimestre del año pasado, que fueron de 1.68 billones. Como si fuera poco, los capos de Microsoft preveen otra crecida en el 2001, después de la aparición del tan mentado Windows 2000, que estará disponible en el nuevo milenio. Eso, más la inmensa cantidad de juegos (cada vez mayor y de mejor calidad) harán que las arcas de Billy se ensanchen de manera impredecible.

LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	FIFA 2000	EA / Microbyte	Deportes	-
2	Homeworld	Sierra	Estratégicos	-
3	Age of Empires II	Microsoft	Estratégicos	-
4	Freespace 2	Interplay	Simuladores	-
5	Driver	GT Interactive / Edusoft	Acción / Arcades	-
6	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm / Edusoft	Acción / Arcades	-
7	C&C: Tiberian Sun	Westwood / EA / GTC	Estratégicos	2
8	Hidden & Dangerous	Take 2 Int.	Acción / Arcades	3
9	Unreal Tournament (Demo)	GT Interactive / Edusoft	Acción / Arcades	5
10	Worms Armageddon	Team 17	Acción / Arcades	7

Final Fantasy VIII en la PC





Buenas noticias para los seguidores de este famoso RPG en la PC: El último capítulo de esta saga, que hace poco tiempo supo sacudir a los poseedores de una Playstation con su atrapante historia y gráficos sin precedentes, estará lista en poco tiempo más para nuestras PC. Y por lo que se puede apreciar en las fotos que acompañan este texto, la calidad gráfica será infinitamente superior en la conversión. Los programadores de Square Electronic Arts (responsables de la versión PC) comentaron que las nuevas tecnologías de aceleración 3D ha permitido incluir expresiones faciales detalladas, casi las que solemos ver en la vida real. Lo único que podemos decirles es que tuvimos la oportunidad de jugar la versión de Playstation, y el Final Fantasy VIII es una de las experiencias más asombrosas en lo que a juegos de rol (mezclados con aventura) se refiere. Sencillamente imperdible.

El nuevo capítulo de este famosísimo RPG va a tener (contrariamente a lo que se decía en un principio) su par en la PC. Gracias a las nuevas tecnologías de aceleración, los gráficos van a superar ampliamente a los de la Playstation.



FECHAS DE SALIDAS

A-10 Warthog	Janes / EA	Primavera 99
Allegiance	Microsoft	Otoño 00
Anachronox	Eidos	Primavera 99
Asheron's Call	Turbine / Microsoft	Primavera 99
Baja 1000 Racing	Red Orb	Primavera 99
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Primavera 99
Battlezone 2	Pandemic Studios	Fines del 99
Beneath	Activision	Primavera 99
Black & White	Lion Head	Primavera 99
Canal Soccer 99	Infogrames	Primavera 99
Civilization III	Firaxis / Hasbro	Primavera 00
Comanche 4	Novalogic	Verano 00
Creatures 4	Mindscape	Verano 00
Creatures Adventures	Mindscape	Verano 00
Daikatana	Ion Storm / Eidos Interactive	Primavera 99
Dark Reign 2	Activision	Primavera 99
Deus Ex	Ion Storm	Otoño 00
Diablo II	Blizzard	Primavera 99
Duke Nukem Forever	Apogee / 3D Realms	???
Earthworm Jim 3	Interplay	Primavera 99
Expert Pool	Psygnosis	Primavera 99
Extreme Warfare	Red Orb	Primavera 99
Fighter Duel 2	Ocean	Primavera 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Primavera 99
Final Countdown	Impact	Primavera 99
Flanker 2.0	SSI	Primavera 99
Force Commander	LucasArts	Primavera 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Primavera 99
Freelancer	Digital Anvil / Microsoft	Primavera 00
Gabriel Knight 3	Sierra	Primavera 99
Giants	Interplay	Primavera 99
Harpoon 4	SSI	Primavera 99
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Primavera 99
I. Jones / Inf. Machine	LucasArts	Primavera 99
Interstate '82	Activision	Primavera 99
Knockout Kings	EA Sports	Primavera 99
Loose Cannon	Digital Anvil / Microsoft	Primavera 99
Messiah	Shiny / Interplay	Primavera 99
Motocross Madness 2	Microsoft	Verano 00
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Primavera 99
Need for Speed: Motor City	EA	Verano 00
Neverwinter Nights	Interplay	Primavera 00
Nox	Westwood	Verano 00
Omikron	Eidos Interactive	Primavera 99
Oni	Bungie	Verano 00
Panzer Elite	Psygnosis	Primavera 99
Phantom Ace	Virgin	Primavera 99
Pharaoh	Impressions / Sierra	Primavera 99
Prey	Apogee / 3D Realms	Primavera 99
Quake III Arena	id Software / Activision	Primavera 99
Rally Masters	Digital Illusions / Gremlin	Primavera 99
Rayman 2	Ubi Soft	Primavera 99
Reach for the Stars II	Microsoft / SSG	Primavera 99
Revolution	Fenris Wolf / GT	Primavera 99
Screamer 3	Virgin	Primavera 99
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Primavera 99
Shogun: Total War	EA	Primavera 99
Skies	SegaSoft	Primavera 99
Slave Zero	Accolade	Primavera 99
Squad Leader	Big Time / Avalon Hill	Primavera 99
Soldier of Fortune	Activision	Primavera 99
StarCon	Accolade	Primavera 99
Starship Troopers	MicroProse	Primavera 99
Star Trek: First Contact	Microprose	Primavera 99
Swords & Sorcery	Westwood	Primavera 99
Tachyon	Novalogic	Verano 00
Team Fortress II	Valve / Sierra	Primavera 99
The Sims	Maxis / EA	Verano 00
Tribes 2	Sierra Studios	Invierno 00
T. R. IV: The Last Revelation	Eidos Interactive	Verano 00
Tomorrow Never Dies	MGM	Primavera 99
Ultima: Ascension	Origin / EA	Primavera 99
Vampire: The Masquerade	Activision	Verano 00
Warlords Prophecy SSG	SSI / Red Orb	Primavera 99
Werewolf	ASC Games	Verano 00
Wheel of Time	GT / Legend	Primavera 99
Wild, Wild West	SouthPeak	Verano 00
Wings of Destiny	Psygnosis	Primavera 99
Wizardry VIII	Sir Tech	Primavera 99
X-Com Alliance	Microprose	Primavera 99

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

Novedades

el mejor software original

Apache-Havoc

■ **Simulación completa de 2 helicópteros de combate:** el US AH-64D Apache Longbow americano y el Mil-28N Havoc B ruso.

■ **Engine 3D especialmente diseñado para mejorar los gráficos de combates a baja altura** con elementos reales que condicionarán la táctica de combate.

■ **Campañas Dinámicas** con multitud de misiones y una campaña diferente cada vez que se juega.

■ **3 amplias zonas de combate,** hasta 250.000 Km^2.

■ **Misiones sobre todo tipo de condiciones atmosféricas:** día, noche, al anochecer, sobre lluvia, nieve o niebla.

■ **Recreación exacta de la Instrumentación de vuelo** de los helicópteros.

■ **Nivel de dificultad configurable:** desde arcade a simulador.


Misiones muy diversas



Desde arcade a simulador


Exacta Instrumentación




Juego en Red

Ya a la venta

ENEMY ENGAGED - APACHE HAVOC ©1998 Razorworks / Empire

Fields of Fire

WAR ALONG THE MOHAWK

■ **Más de 40 personajes entre los que elegir,** cada uno con sus propias habilidades, capacidades y personalidad…

■ Una increíble campaña con más de **30 misiones.**

■ **Estrategia en tiempo real** con nuevos y originales elementos, como las negociaciones con el enemigo, los traidores… Todo está contemplado en Fields of Fire.

■ **Inteligencia Artificial** con nuevos recursos que provoca que el ecosistema evolucione en tiempo real.

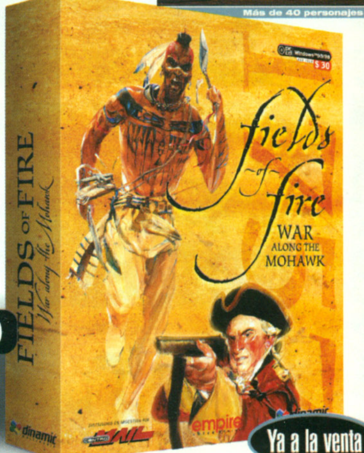
■ **Nuevas habilidades** de los miembros de tu equipo. Podrás construir trampas y barricadas, utilizar cañones, negociar con el enemigo, hacer emboscadas...

■ **Gran variedad de escenarios.** Todos los personajes interactúan con el escenario según sus cualidades, de manera que las misiones son siempre diferentes.


Gran variedad de escenarios

Inteligencia Artificial


Más de 40 personajes

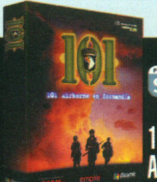


Juego en Red

POR SÓLO $ 30

Ya a la venta

FIELDS OF FIRE - WAR ALONG THE MOHAWK ©1998 Empire Interactive



POR SÓLO $ 30

101 Airborne



POR SÓLO $ 30

PcFútbol 6 apertura 98




POR SÓLO $ 30

Toyland Racing





POR SÓLO $ 30

Grand Touring

otros productos dinamic

es'99

al mejor precio



Mig Alley

- **Misiones configurables** de inicio rápido y fácil acceso
- **Modalidad de campaña** puede ser totalmente **personalizada**, ofreciendo misiones por defecto para una respuesta más instantánea.
- **Más de 100 aviones** en el aire simultáneamente luchando por la victoria.
- **Los paisajes 3D ondulantes más impresionantes** jamás vistos en una computadora, basados todos ellos en mapas y fotografías aéreas de la época, y en posteriores imágenes de los satélites espías.
- **Rutinas de IA enemigas** increíblemente complejas.
- **Comunicaciones de radio totalmente en Castellano.** Las líneas del frente cambian diariamente, dependiendo de lo que haya pasado durante ese día.
- **Un motor gráfico** totalmente **nuevo** con efectos, como por ejemplo, el napalm y las estelas.

Precisa simulación de la mira

Comunicaciones de radio en castellano

Rutinas de IA muy complejas



Juego en Red

POR SÓLO $ 30

Próximamente

MIG ALLEY ©1999 Rowan Software / Empire Interactive

Space Clash
THE LAST FRONTIER

- **Innovador juego de estrategia en tiempo real** en el que podrás encontrar dos interfaces de juego bien diferenciados: planetario y espacial.
- **4 Imperios entre los que elegir**, cada uno con sus propias características diplomáticas, bélicas, comerciales, etc.
- **29 Escenarios y 12 Misiones especiales** sobre una gran variedad de tipos de terrenos.
- **11 Tipos de naves espaciales**, desde transportes tradicionales a mortíferos cruceros de combate.
- **36 Tipos de unidades** (terrestres, marinas, anfibias y aéreas).
- **7 Tipos de mercancías** para comerciar y aumentar la capacidad económica de tu imperio.
- **Mega ataques** de devastación masiva.
- **Inteligencia Artificial** muy desarrollada que controla aspectos fundamentales del juego (crecimiento de las ciudades, creación de ejércitos, dominio de territorios...)



Campaña espacial y planetaria



Más de 30 tipos de unidades

Elige entre 4 imperios



Juego en Red

POR SÓLO $ 30

Ya a la venta

SPACE CLASH: THE LAST FRONTIER ©1999 Dinamic Multimedia



POR SÓLO $ 30

Pro-Pinball Big Race Usa



POR SÓLO $ 30

Tribal Rage

POR SÓLO $ 30

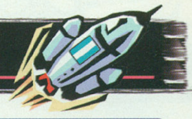
Flying Corps Gold

DISTRIBUIDO EN ARGENTINA POR



Virrey Loreto 3878 (1427) Buenos Aires
Tel:(011) 4553-7510 / (011) 4553-8229

LANZAMIENTOS NACIONALES



UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TÍTULOS PRÓXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAÍS

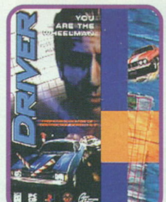
FIFA 2000



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Deportes
- **COMPAÑIA:** Electronic Arts
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** Completa: Noviembre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.ea.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

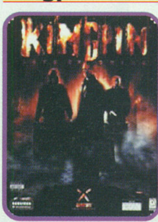
Driver



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** GT Interactive
- **DISTRIBUYE:** Edusoft
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** Completa: Noviembre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.gtinteractive.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $49

Kingpin



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** Interplay
- **DISTRIBUYE:** Tele Opción
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** Completa: Noviembre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.interplay.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

Space Clash



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Estratégicos
- **COMPAÑIA:** Dinamic Multimedia
- **DISTRIBUYE:** Centro Mail
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** Completa: Noviembre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.dinamic.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $30

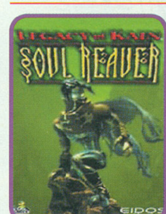
Flight Simulator 2000



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Simuladores
- **COMPAÑIA:** Microsoft
- **DISTRIBUYE:** Microsoft
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** Completa: Noviembre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.microsoft.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

LOK: Soul Reaver



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** Eidos Interactive
- **DISTRIBUYE:** Unisel
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** Completa: Noviembre de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.eidos.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales
- **PRECIO ESTIMADO:** N/D

Otros lanzamientos de este mes:

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.	$
Carnivores 2	Acción / Arcades	Wizard Works	Edusoft	$29
SiN	Acción / Arcades	Activision	Tele Opción	N/D
Age of Empires II	Estratégicos	Microsoft	Microsoft	N/D
Drakan	Acción / Arcades	Psygnosis	Microbyte	N/D
Nightmare Creatures	Acción / Arcades	Activision	Tele Opción	N/D
NBA Live 2000	Deportes	Electronic Arts	Microbyte	N/D
C&C: Tiberian Sun	Estratégicos	Westwood Studios	GTC	N/D
Indiana Jones and...	Acción / Arcades	LucasArts	Microbyte	N/D
Billares	Simuladores	Virgin	GTC	N/D
Bugs Bunny Lost...	Acción / Arcades	Infogrames	Edusoft	N/D
Mig Alley	Simuladores	Empire	Centro Mail	$30

Promo especial





El primer Centro de Juegos en Red para PC, en Argentina

- >> Ahora ténes un lugar donde podés jugar con tus amigos a los mejores juegos de PC en red.
- >> Son 12 estaciones de equipos Pentium III, equipadas con todo, para que los juegos vuelen.
- >> Acercate a Cyberlan y disfrutá de esta nueva forma de jugar.
- >> Vení a nuestro local con los datos del cupón y disfrutá de 1 hora gratís para jugar "Half Life". Si querés podés suscribirte en nuestra página web en la sección members.
- >> No esperes más, ponete a prueba con los mejores juegos y jugadores. Luchá, invadí, defendete y ganá.
- >> Aprovechá esta promo y vení a conocernos.

WWW.CYBERLAN.COM.AR

Nombre y Apellido ______________________________

Dirección ______________________________

Localidad ______________________________

E-mail ______________________________ Teléfono ______________________________

Juego preferido ______________________________

Te esperamos en nuestro local en Zabala 1615 - Belgrano

Tel.4782-5295



xtreme cd

Para poder utilizar la interface gráfica de este CD, deberán tener instalado un browser de Internet. Si no tienen habilitada la opción de AUTORUN, deben ejecutar el archivo "xpc_cd.exe". De todas formas, si llegan a tener algún inconveniente con la interface del CD, los demos (al igual que los patches y los videos) se pueden ejecutar directamente, con sólo ingresar al directorio correspondiente haciendo doble-click en el archivo que querramos instalar. Si tienen algún comentario, duda o sugerencia, pueden escribir al siguiente e-mail: xcd@ciudad.com.ar. ¡Enjoy!

Tengan en cuenta que al hacer click sobre algún demo, patch o video, por lo general hay una demora de hasta 30 segundos antes de que se ejecute, así que no se impacienten.

los demos de XTREME CD para este mes



el destacado del mes:

Int. Football 2000

Compañía / Distribución: Microsoft / Microsoft Argentina
Género: Deportes **Tamaño:** 67 MB
Descripción: Un nuevo juego de fútbol que puede competir, en un futuro no muy lejano, cabeza a cabeza con el FIFA en términos de popularidad.
Req. Mínimos: P 233 MHz, 32 MB RAM, SOLO Glide (Placas Chipset Voodoo / Banshee)



Age of Empires II

Compañía / Distribución: Microsoft / Microsoft Argentina
Género: Estratégicos **Tamaño:** 49 MB
Descripción: Uno de los mejores estratégicos de la historia de la PC. Imperdible.
Req. Mínimos: P 233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Army Men: Toys in Space

Compañía / Distribución: 3DO / Tele Opción
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 29 MB
Descripción: Vuelven los soldados de plástico más heróicos con nuevas misiones en el patio de tu casa.
Req. Mínimos: P 90 MHz, 16 MB RAM, Direct 3D



Tomb Raider: The Last Revelation

Compañía / Distribución: Eidos Interactive / Unisel
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 12 MB
Descripción: La nueva aventura de Lara Croft en los confines más recónditos de la Tierra.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Codename: Eagle

Compañía / Distribución: Take 2
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 32 MB
Descripción: Un hombre solo enfrenta a las fuerzas rusas en una misión secreta para destruir una nueva y poderosa arma.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Jane's USAF

Compañía / Distribución: Jane's Combat Sim. / Microbyte
Género: Simuladores **Tamaño:** 51 MB
Descripción: Si pensás que viste todo en simuladores con escenarios realistas mirá esta demo y nos contás...
Req. Mínimos: PII 200 MHz, 64 MB RAM, Direct 3D



NBA Live 2000

Compañía / Distribución: EA Sports / Microbyte
Género: Deportes **Tamaño:** 34 MB
Descripción: Lo mejor de la NBA realizado con la calidad que caracteriza a Electronic Arts.
Req. Mínimos: P 233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D

La resolución ideal para utilizar la interface del CD es 800x600 con una profundidad de colores de 16 bits.



Odium

Compañía / Distribución: Monolith / Edusoft
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 83 MB
Descripción: Un mezcla de varios géneros para recrear la aventura de Cole Sullivan con una historia atrapante y con buenos gráficos.
Req. Mínimos: P 200 MHz MMX, 32 MB RAM, Direct 3D



Radio Control Racers

Compañía / Distribución: Sierra / Ofiser
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 22 MB
Descripción: Un juego de autos a radio control.
Req. Mínimos: P 233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Spec Ops II: Green Berets

Compañía / Distribución: Ripcord Games
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 37 MB
Descripción: Pasá a ser parte de este cuerpo de elite, para combartir los males que asolan la Tierra.
Req. Mínimos: P 200 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Tachyon: The Fringe

Compañía / Distribución: Novalogic
Género: Simuladores **Tamaño:** 61 MB
Descripción: Usá tu inteligencia para llegar a ser el mejor piloto mercenario de sistema Sol.
Req. Mínimos: PII 233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D



Unreal Tournament v3.48

Compañía / Distribución: Epic Games / Edusoft
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 67 MB
Descripción: Nueva versión de la demo con muchas mejoras y soporte para Direct 3D, además de Glide.
Req. Mínimos: P 233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D / Glide



Wild Wild West: Steel Assassin

Compañía / Distribución: SouthPeak
Género: Aventuras **Tamaño:** 51 MB
Descripción: Reviví la película de Will Smith en esta aventura donde tendrás que salvar al presidente Grant de ser asesinado.
Req. Mínimos: P 233 MHz, 32 MB RAM, Direct 3D

La Zona 3D



Mods para Unreal Tournament

Descripción: Que mejor que aprovechar la demo de este gran juego de acción con los mods que se incluyen en este CD.
Directorio: La Zona 3D/

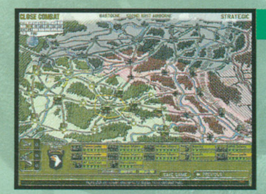
Patches, Add-ons, Videos y Herramientas



Y como siempre, en la sección de patches encontrarás archivos para el Driver, Command & Conquer: Tiberian Sun, Rainbow Six: Rogue Spear; el editor de niveles para el Drakan: Order of the Flame y de yapa en este número el demo del Armored Fist 3, que está en el directorio \Demos.

PREVIEWS

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN



Close Combat IV — 15

Por años, Atomic Games ha estado produciendo juegos de guerra, incluyendo la serie de cuatro juegos V for Victory para la empresa ahora desaparecida Three-Sixty, y tres juegos más para Avalon Hill, conservando el mismo estilo, llamados World War Series. Cuando el tercer juego de la serie, fue lanzado con el nombre D-Day: America Invades, Atomic estaba trabajando al mismo tiempo en un juego que prometía un nuevo y revolucionario modo de jugar wargames: Beyond Squad Leader. Pero desafortunadamente, nunca llegó a materializarse, principalmente debido a que Atomic Games rompió su contrato con Avalon Hill y firmó uno nuevo con Microsoft. Aquí fue donde Beyond Squad Leader se convirtió en Close Combat.



Grand Prix 3 — 18

Para muchos, Geoff Crammond es el hombre responsable de los dos mejores títulos en lo que a simuladores de fórmula 1 se refiere. Es por eso que la multitud se ha puesto de pie al enterarse de que este fenómeno está preparando la tercera parte de la saga, que seguramente, al igual que en los dos títulos que lo precedieron, marcarán un estándar en lo que al género se refiere.



Codename: Eagle — 20

¡Qué bueno que es el Hidden & Dangerous! Sí. Ya sé. Lo dijimos unas decenas de veces, pero siempre es bueno recordarles a los lectores más despistados que se están perdiendo un juego que realmente vale la pena. Ahora y sin tiempo de recuperarnos de la maratónica tarea de haberlo terminarlo, aparece, completamente de la nada: Codename Eagle, que aunque aparenta ser mucho más arcade que el H&D, se perfila como un nuevo éxito en este nuevo género de la estrategia táctica en 3D, que alguna vez el Rainbow Six supo poner de moda.



Spec Ops II: Green Berets — 22

Zombie, la empresa creadora del género de los arcades 3D basados en escuadrones, prepara la segunda parte de Spec Ops, en la cual planea introducirnos al mundo de los míticos Boinas Verdes...

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Atomic Games / SSI
INTERNET: www.ssionline.com
FECHA DE SALIDA: Finales del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Close Combat IV

Ya separada de Microsoft , Atomic Games, en conjunto con Mindscape, prepara la cuarta entrega de su clásica serie de wargames

Por Diego Bournot

Por años, Atomic Games ha estado produciendo juegos de guerra, mundialmente conocidos como wargames para PC sobre la Segunda Guerra Mundial, incluyendo la serie de cuatro juegos V for Victory para la empresa ahora desaparecida Three-Sixty, y tres juegos más para Avalon Hill, conservando el mismo estilo, llamados World War Series. Cuando el tercer juego de la serie, fue lanzado con el nombre D-Day: America Invades, Atomic estaba trabajando al mismo tiempo en un juego que prometía un nuevo y revolucionario modo de jugar wargames: Beyond Squad Leader.

El mismo estaba parcialmente basado en el popular juego de estrategia táctica Advanced Squad Leader de Avalon Hill, pero desafortunadamente, nunca llegó a materializarse, principalmente debido a que Atomic Games rompió su contrato con Avalon Hill y firmó uno nuevo con Microsoft. Aquí fue donde Beyond Squad Leader se convirtió en Close Combat, una simulación táctica pura que mostraba las acciones de una particular unidad desde los desembarcos del Día-D hasta la captura de Saint Lo. Lo que hizo a este juego tan interesante era la capacidad de operar escuadrones individuales y vehículos, concentrando el meollo del juego en tácticas y no en reglas de aprendizaje: todos los cálculos complejos, reglas de moral y figuras fueron escondidos detrás de seis comandos de juego. Por supuesto, esto no era suficiente y dejaba al usuario deseando una mayor complejidad, debido a que la naturaleza de Close Combat lo convertía en un juego de espectro bastante limitado. Entonces, Atomic produjo Close Combat II: A Bridge Too Far, basado en la desgraciada Operación Market-Garden, introduciendo con el mismo un cúmulo de mejoras a nivel operacional y estratégico, así como múltiples areas de combate y nuevos tipos de armamento. Por desgracia, con ello Atomic pasó al otro extremo, creando un juego de una extrema complejidad que abrumaba al usuario. Más tarde, en 1998, Close Combat III: The Russian Front hizo su aparición. Atomic volvió atrás a la estrategia operacional, llevando nuevamente el flujo del juego a un enfoque táctico, y cubriendo al mismo tiempo un período mucho más largo, desde 1941 a 1945, y tomando una perspectiva un tanto menos realista.



En esta ocasión el juego será distribuido por SSI y no por Microsoft.

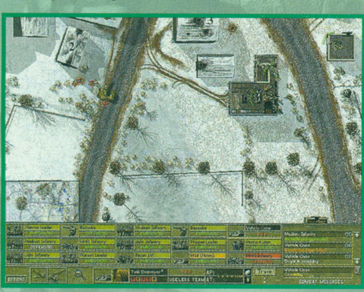
Si bien Atomic ha dejado Microsoft por Mindscape, aún quiere utilizar el engine de Close Combat, y trabaja en este momento en la creación de un cuarto juego que probablemente combine las mejores características de los tres primeros exponentes dė esta saga: a continuación, pasaremos a analizar las características de Close Combat IV: The Battle of the Bulge.

Un poco de historia...

La historia de la Batalla de las Ardenas es bien conocida por los jugadores de wargames: ha sido reseñada en multitud de libros, películas, videos, y en unos cuantos juegos de tablero (el último de ellos, The Last Blitzkrieg de SSG).

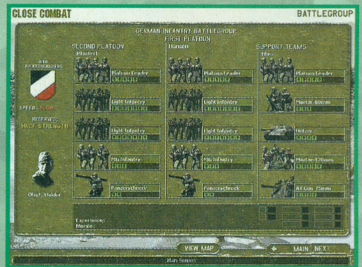
En diciembre de 1944, los Aliados, tras haber reconquistado Francia y los Países Bajos, creyeron erróneamente que los Alemanes estaban acabados, y que apenas cruzaran el río Rhin y pusieran pie en Alemania, el Reich capitularía. Por tanto, decidieron parar su ofensiva durante los meses de invierno, para reorganizar sus líneas de abastecimiento y dar un descanso a sus agotados ejércitos. Los Alemanes, aprovechando el inesperado respiro otorgado por los Aliados, reconstruyeron las diezmadas filas de sus ejércitos, y lanzaron una sorpresiva contraofensiva el 16 de Diciembre, a través del débilmente defendido bosque de las Ardenas; en un intento desesperado de repetir sus éxitos del principio de la guerra. En caso de haber tenido éxito en su empeño y haber alcanzado el mar, los Alemanes habrían partido a los ejércitos Aliados por la mitad, y el frente occidental habría quedado hecho astillas. Pero los Alemanes olvidaron algunos detalles decisivos: ya no era 1940, y la Wehrmatch, desangrada en una lucha de cuatro años contra los ejércitos y el invierno ruso, era apenas una sombra de lo que había sido, y, por último, las tropas inglesas

y norteamericanas a las que se enfrentaron no eran el decadente y pésimamente comandado ejército francés de principios de la guerra. La defensa aliada fue tenaz, y en puntos vitales de la ofensiva alemana como Bastogne y Saint Vith, un par de heroicas divisiones de reclutas norteamericanos aguantaron el peso principal del ataque alemán, trastornando sus planes y consumiendo el poco tiempo del que disponían los nazis para alcanzar la victoria. Al no poder los Alemanes poner mano sobre suministros vitales con los cuales contaban para continuar la ofensiva, la misma pronto llegó a un punto muerto debido a la falta de combustible. En poco tiempo, el mal tiempo que había ayudado a los ejércitos nazis al obligar al poder aéreo aliado a permanecer en tierra cedió, y los bombarderos ingleses y norteamericanos comenzaron a martillar las columnas alemanas. Las mismas habían creado una profunda penetración en las líneas aliadas, y las fuerzas alemanas corrieron el peligro de quedar cercadas cuando el legendario general norteamericano



Patton movió sus fuerzas hacia el norte, con intenciones de cerrar el "pasillo" creado por las fuerzas alemanas: el mariscal alemán Rundstedt hubo de reconocer que la ofensiva había fracasado, y se retiró ordenadamente hacia el este, levantando el sitio de Bastogne. Si bien los alemanes conservaron durante unos meses los territorios reconquistados con la ofensiva de las Ardenas, malgastaron en ella las últimas y preciosas reservas de las que disponían, y en adelante deberían dedicarse exclusivamente a operaciones defensivas. La última Blitzkrieg había terminado.

Close Combat IV: The Battle of the Bulge cubre las críticas dos primeras semanas de la ofensiva alemana. Añadiendo los aspectos estratégicos y operacionales de A Bridge Too Far, Close Combat IV dará al usuario una visión real de los objetivos implicados, a



la vez que lo arroja a las trincheras para librar batallas individuales.

Los campos de batalla

La esencia de la serie Close Combat la compone el juego táctico, y The Battle of the Bulge no es la excepción. Comandaremos un grupo de escuadrones o vehículos individuales, no más grandes que una fuerza equivalente a un batallón, desde la perspectiva del comandante de escuadrón. Desde esa perspectiva, buena parte del flujo del juego corre en modo real, con sólo siete comandos que se usan para manejar la porción táctica del juego. Mientras que órdenes específicas son dadas a cada unidad, la moral, experiencia, y coraje de la misma determina si esas órdenes son seguidas al pie de la letra. Algunas unidades pueden cometer errores, o sucumbir a la cobardía.

A primera vista, Close Combat IV parece ser poco diferente de sus predecesores, no obstante existen unas cuantas mejoras genuinas que se pueden reconocer tras un examen cuidadoso. Gráficamente, Close Combat posee más resoluciones para adaptarse a las preferencias del usuario. Los vehículos se ven y mueven mejor, y los efectos especiales son más numerosos, en la forma de explosiones, nubes de humo, y otros, creando un campo de batalla desorientador en extremo.

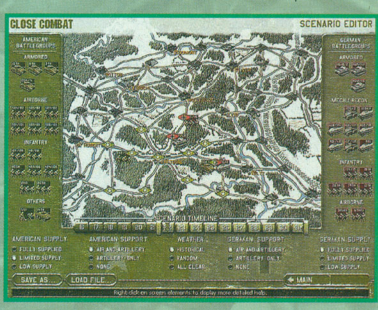
Los escenarios están muy detallados, debido a que están basados en fotografías satelitales y en investigaciones históricas. Los efectos de sonido son más variados que en juegos previos, con todo tipo de sonidos de disparos, choques de municiones contra corazas, lanzallamas, y otras cosas. Sin embargo, la mayor parte de los componentes de la interface permanecen iguales. Tres distintas ventanas dan acceso a una vista transparente del mapa, la interface pricipal con los listados de escuadrones, y un display de cada escuadrón individualmente.

Otra característica que los diseñadores han decidido agregar finalmente, es el apoyo de artillería y aéreo. En Close Combat III, ciertos escenarios eran sometidos a un prebombardeo que tenía lugar al principio del escenario, y en los juegos anteriores a Close Combat III incluso no disponíamos de bombardeo de ninguna clase. Ahora, podremos pedir bombardeos aéreos o de artillería, dependiendo del escenario o las condiciones de campaña.

El flujo del juego

A la vez que ofrece una cantidad de batallas y escenarios individuales, Close Combat IV también posee una selección de operaciones y campañas. Las operaciones son mini-campañas que tienen lugar en un área limitada y por un corto período. Pueden consistir en un número variable de batallas enlazadas.

El juego estratégico en la campaña es la más importante característica de Close Combat IV. Lo describiremos de la siguiente manera: en la campaña Wacht am Rhein completa (nombre clave de la ofensiva alemana), se da al usuario un mapa completo de la región de las Ardenas, donde la acción principal tiene lugar en la zona del "bulge". La fecha es 16 de Diciembre de 1944, y los Alemanes acaban de comenzar su ofensiva: todos los sectores del frente reportan con-





Innumerables mejoras harán de este Close Combat el mejor a la fecha.

tacto con el enemigo.

El mapa de campaña está dividido en un número de areas y sectores. Las formaciones de unidades pueden moverse de una area a otra adyacente, dependiendo del clima, terreno, interdicción aérea, y otros factores. Las unidades (típicamente, batallones o regimientos), dominio del área, y depósitos de suministros están representados en el mapa con iconos (las zonas sombreadas son impasables o inaccesibles). Podremos utilizar la interface para clickear y arrastrar unidades de un área a la siguiente, para reasignar apoyo aéreo, apoyo artillero, o suministros aerotransportados a un sector en particular. Los sectores, a su vez, están clasificados por dificultad para ser reaprovisionados. Desafortunadamente, sólo una unidad puede estar en un área en todo momento.

El objetivo del Comandante Aliado consiste en retrasar el avance alemán la mayor cantidad de tiempo posible mientras espera el arribo de refuerzos y suministros fuera del mapa. En este modo puede ser fácil cercar determinados bastiones como Bastogne, e intentar conseguir la rendición de los defensores por hambre. Decisivo en estas operaciones es el clima, el cual, cuando está consignado como lluvioso, nevadas o peor, imposibilitará a los Aliados el recibir suministros.

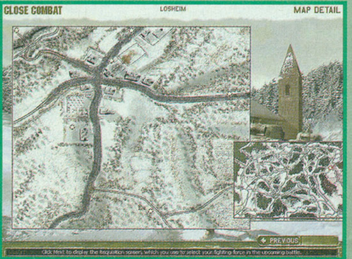
Los combates

Obviamente, cuando una unidad enemiga ingresa a un área que posee unidades propias, una batalla comienza, la cual es representada en el mapa táctico. Cada área tiene su correspondiente mapa de batalla, por lo cual no hay mapas generados al azar. Inicialmente, los Aliados deberán pelear en acciones retardatorias, debido a que los Alemanes simplemente serán demasiado duros, teniendo especialmente en cuenta el alto número de tanques pesados y artillería de asalto que ponen en juego en la batalla.

Deberemos cuidar nuestros recursos cuidadosamente, reagrupar nuestras unidades, colocar la artillería o apoyo aéreo (en el caso que se halle disponible) si es requerido, y aún mantener una retirada combativa (o un avance en el caso de los Alemanes), todo hecho en un sistema basado en turnos. Nuevamente, la complejidad de los movimientos, combate, y suministros están escondidos detrás de una interface fácil de usar, dejando al usuario libre para elegir opciones.

Este es quizás el aspecto más interesante de Close Combat IV, debido a que tiene el potencial para trabajar muchísimo mejor que la vista estratégica en Close Combat II y III. Al usuario se le dará un mapa estratégico completo y la habilidad de reubicar unidades, y atacar y defender cuando el mismo lo elija, no en un momento predeterminado escondido en el juego. Todo este cuadro otorgará al jugador una visión exacta de lo que está ocurriendo, y le indicará cuando luchar y cuando retroceder y reagruparse. Esta representación del cuadro táctico y estratégico constituye una gran mejora.

Cada mapa es "ganado" por uno de los bandos tomando control de todos los puntos de victoria de ese mapa, o causando que las fuerzas enemigas se retiren del mapa.



Tener un mapa estratégico completo significa que pueden ser lanzados ataques coordinados en diferentes frentes, dando al jugador la habilidad de atacar en un mapa desde distintas direcciones. Ofrecer una "tregua" en un mapa con puntos de victoria que se hallan aún abiertos, significa que ambos bandos aún ocupan el mapa, e inevitablemente se sucederán otros combates.

Las campañas

Hay disponibles cuatro campañas: la principal y tres más pequeñas, las cuales cubren diferentes momentos y lugares del campo de batalla. Como hemos visto antes, hay también operaciones que nos permitirán jugar un rol reducido cubriendo incluso pequeñas áreas (unos cuatro o cinco sectores), y pudiendo determinar el momento de la acción.

Finalmente, Close Combat IV posee un editor de escenarios, a diferencia de las ediciones anteriores de la saga que no contaban con el mismo. La herramienta provista por Atomic permitirá al usuario crear campañas u operaciones, declarando ciertos sectores fuera de límites, asignando unidades variadas a los sectores, seteando niveles de suministros, límites de tiempo, clima, y más. Previamente, estábamos limitados a crear escenarios individuales en un sólo mapa. Ahora, podremos crear nuestras propias operaciones y campañas fácilmente. La habilidad de crear nuevos mapas aún no ha sido incluida, pero existe más rejugabilidad en Close Combat IV que en cualquier otro juego del género debido al nuevo sistema.

La capacidad para juego multiplayer ha sido incluida también, si bien está un tanto limitada. Mientras que sólo dos jugadores pueden jugar en todo momento, existe la capacidad de jugar batallas simples, operaciones, o incluso campañas en conexión serial, por módem, o vía Internet, si bien aún no se ha podido ver esta opción funcionar a pleno.

Conclusión

Por todo lo visto y analizado anteriormente, Close Combat IV: Battle of the Bulge parece incluir algunas mejoras muy importantes al engine de la saga, y posee todo lo necesario para proporcionarnos muchos días de diversión. El tiempo y Atomic Games dirán si nuestras conjeturas se convierten en realidad.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microprose / Hasbro Interactive
INTERNET: www.f1grandprix3.com
FECHA DE SALIDA: Mediados del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Simuladores

Grand Prix 3

Un nuevo capítulo en la historia de las competencias virtuales de fórmula 1

Por Martín Varsano

Para muchos, Geoff Crammond es el hombre responsable de los dos mejores títulos en lo que a simuladores de fórmula 1 se refiere. Es por eso que la multitud se ha puesto de pie al enterarse de que este fenómeno está preparando la tercera parte de la saga, que seguramente, al igual que en los dos títulos que lo precedieron, marcaran un estándar en lo que al género se refiere.

Diferente a todo lo conocido

Tal vez los gráficos no eran despampanantes. Tal vez los requerimientos eran demasiado altos para la media de los jugadores de PC. Pero nadie dudaba que nos encontrábamos ante un juego (en cualquiera de sus dos partes) que iba a marcar una diferencia radical con sus pares. Es por eso que la competencia tiembla al oir este nombre nuevamente: Grand Prix. Veamos cuáles son las nuevas características de este clásico que ya están causando insomnio a los fans.

Para comenzar, el juego tiene todos los equipos, pilotos, pistas y carreras de la temporada 1998, obviamente con la licencia oficial de la Fórmula 1. Para los principiantes, al igual que su versión anterior, tendrá las ayudas para conducción, más cinco niveles de dificultad, para que la cosa no sea demasiado frustrante en un principio. Por el otro lado, la calidad gráfica será impecable, y ofrecerá la opción de modo software además del modo acelerado 3D (aunque creo que no existe la máquina que sea capaz de correrlo sin la ayuda de una placa 3D), obviamente con efectos climáticos y cockpit virtual. Y para los que gustan de meter mano en la mecánica, habrá opciones para modificar casi todo, desde los frenos hasta los cambios.





La esperada continuación del Grand Prix estará disponible en el 2000.

¿Les parece interesante hasta ahora? ¿Y si agregamos el tan esperado soporte para varios jugadores (por el momento cuatro por red LAN)? O sea, todo lo que los fans esperaban y más.

Una breve muestra

La gran presentación del título fue en el ECTS, una exposición similar a E3 que se realiza en Europa. Los que tuvieron la oportunidad de verlo en acción en el stand de Microprose / Hasbro notaron que el juego se parece en muchos aspectos al Grand Prix 2, pero con mejoras sustanciales en la parte gráfica, ya que los autos no aparecen de la nada (conocido como "pop-up"), como ocurría con el juego anteriormente mencionado. La beta ofrecía correr dos vueltas en el circuito de Monaco con tres competidores, pero no se pudo ver absolutamente nada de los efectos climáticos. O sea, nada de lluvia, muchachos. Por el otro lado los efectos de sonido eran bastante similares al GP2. De todas formas a nadie le molestó este aspecto ya que los efectos del GP2 eran sensacionales, al igual que muchas otras características.

¿Cuántas vueltas faltan?

Lamentablemente para todos nosotros (los seguidores de la saga, por supuesto), falta todavía un tiempo para que algún tipo de demo esté disponible, aunque la beta que se mostró en la exposición tenía un 60% del juego finiquitado. Obviamente Geoff es una persona que se preocupa enormemente por los detalles, y no quiere ver a su bebé en problemas por apurar la fecha de salida. Y si el resultado de este nuevo simulador es similar a sus predecesores, el éxito del Grand Prix 3 está asegurado.

El más espectacular de entretenimiento para PC se ha vuelto simple!

Sound Blaster Live!™ MP3+

¡Creative tiene todo lo que necesitas para convertir tu PC en una máquina de diversión!

Creative ha resuelto el problema de la diversión integrada en tu computadora PC. Ya sea música, cine o juegos, lo que quieres correr en tu PC, nosotros tenemos la solución.

Sound Blaster Live! MP3+ es una tarjeta digital de sonido que te permite crear, mejorar y reproducir MP3 y otros formatos musicales de Internet. PC DVD Encore te permite exhibir tus películas DVD directamente en tu PC con precisión Dolby Digital. Completa la experiencia con los altoparlantes digitales Cambridge SoundWorks DeskTop Theater 5.1 2500. Estos altoparlantes digitales te proporcionan una verdadera experiencia de teatro doméstico.

¡Experimenta la diferencia que Creative te proporciona!



PC-DVD™ Encore 6X

Cambridge SoundWorks™ DeskTop Theater 5.1 2500 Digital Speakers

LA DIFERENCIA TE SORPRENDERÁ

CREATIVE®

WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

MUSIMUNDO • COMPUMUNDO • FALABELLA • SUPERMERCADOS LIBERTAD • COMPUCOMPRAS • AIROLDI • WAL MART • AUCHAN • JUMBO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Refraction / Take 2
INTERNET: www.codenameeagle.com
FECHA DE SALIDA: Noviembre 1999
DEMO: En el CD de este mes
CATEGORIA: Acción / Arcades

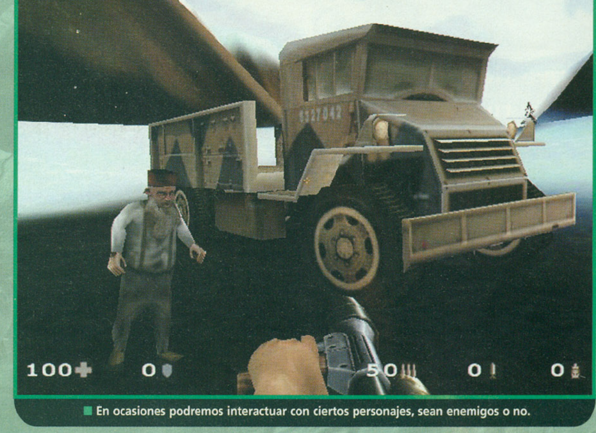


Codename: Eagle

Take 2 vuelve a la carga asegurándose los derechos de uno de los más prometedores juegos de acción estrategia táctica en 3D

Por Maximiliano Peñalver

Qué bueno que es el Hidden & Dangerous! Sí. Ya sé. Lo dijimos unas decenas de veces, pero siempre es bueno recordarles a los lectores más despistados que se están perdiendo un juego que realmente vale la pena. Ahora y sin tiempo de recuperarnos de la maratónica tarea de haberlo terminarlo, aparece, completamente de la nada: Codename: Eagle, que aunque aparenta ser mucho más arcade que el H&D, se perfila como un nuevo éxito en este nuevo género de la acción y estratégia táctica en 3D, que alguna vez el Rainbow Six supo poner de moda.

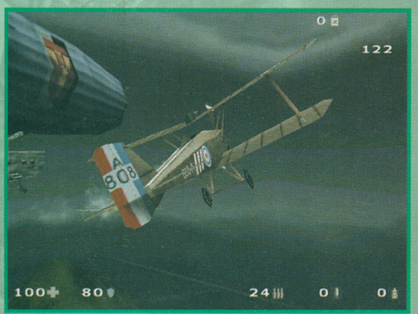


En ocasiones podremos interactuar con ciertos personajes, sean enemigos o no.

Allá por 1920...

Aunque el estilo del juego se asemeja a los de los juegos anteriormente nombrados, Codename: Eagle obtuvo su "inspiración" de otros títulos, también bastante famosos. Es así como ciertos aspectos de la serie Tomb Raider, y otros del exitoso juego de Nintendo 64, Golden eye se respiran durante todo momento. El juego mezcla de una manera bastante convincente la acción, la estrategia y la aventura.

Todo comienza en 1920 cuando el Zar de Rusia ha muerto y su hijo Peter llega al poder. El joven Zar es mucho más ambicioso y posee una sed de poder incomparable. No sólo no está conforme con dirigir su reinado, sino que piensa convertir su industria en una poderosa máquina de guerra para invadir todos y cada uno de los países vecinos como un primer paso hacia la dominación del mundo.



Ha medida que su plan se vuelve realidad, las ciudades que todavía no sucumbieron a sus ataques se unen formando una alianza en el desesperado intento de detener al nuevo y sangriento Zar de sus megalomaníacas intenciones. Es así como se forma un pequeño grupo, especializado en realizar peligrosas misiones en sitios clave. Su nombre: Shadow Command.

Las misiones

Como "Red" uno de los más experimentados miembros del Shadow Command, es nuestra tarea aceptar y completar cada una de las 12 misiones en que consta Codename: Eagle. Una de las cuales está incluida (para que nuestros lectores la disfruten) en el XCD de este mes.

Cada una de ellas se desarrolla en una variedad de escenarios, y nuestros objetivos van desde el asesinato, hasta bombardear un tren desde la seguridad que nos da él encontrarnos en una avioneta a unos cuantos metros de ventaja en las alturas. Así como también tendremos que robar planes para destruir objetivos vitales para el accionar del Zar o la siempre heroica tarea



Por suerte, la gente de Refraction creó un engine en donde podremos controlar las aeronaves.

de rescatar prisioneros.

Cada misión nos llevará a controlar una variada gama de vehículos, y por suerte, a diferencia del H&D esta vez si tendremos la posibilidad de pilotear los aviones. Algo que más de uno va a agradecer.

A medida que vayamos avanzando en la campaña nos enteraremos de nuevos detalles de la historia, mediante el sistema de diálogo automático entre personajes que incluye el juego. Este no sólo se limita a los aliados, ya que será posible hablar (o discutir) con los enemigos en ciertas circunstancias.

El juego

Tanto la jugabilidad como su perspectiva es la clásica de los arcades 3D más conocidos (Half-Life, Quake, etc.) y aunque tenemos la posibilidad de habilitar varias cámaras al estilo Tomb Raider, ninguna es mejor para jugar que la vieja y querida en primera persona. Como última opción también existe un modo para posicionar la cámara donde nosotros queramos. Tenemos gran libertad de acción, hasta el punto en que podremos echar a perder la misión si nuestro instinto nos falla. Esto se debe a que el juego no nos limita inútilmente en nuestro accionar y de hecho podemos entrar y salir de las diferentes edificaciones, así como desplazarnos a nuestro gusto por los escenarios, sin ningún tipo de restricción. Por ejemplo, si encontramos una moto, nos podemos subir y pasear por ahí libremente, pero si alertamos al enemigo de nuestra presencia ciertos acontecimientos se disparan y según los objetivos (por ejemplo si son rehenes los ejecutan) podemos ir preparándonos para recomenzar nuevamente desde el principio.

Como dijimos, esta vez no sólo podremos controlar vehículos terrestres y marítimos, sino que tendremos acceso a diferentes tipos de aeronaves. Se sabe que en el juego hay Zepellins pero por el momento no está confirmado si tendremos la oportunidad de pilotearlos o no.

Como no podía ser de otra manera nos encontraremos en nuestro camino con un gran arsenal para utilizar contra nuestros adversarios o contra objetos del escenario (vehículos en general, faros, barriles de gasolina, etc.) que estallarán ante los impactos.

¿Multiplayer? ¡Yeah Baby!

Sin dudas el mejor aspecto de este tipo de juegos es su modo Multiplayer, sobre todo cuando hablamos de la variante cooperativa. Codename: Eagle tendrá soporte para hasta 16 jugadores simultáneos vía LAN o Internet. Por lo que la diversión está asegurada. También ayuda el hecho de que el engine sobre el que está construido el juego parece ser mucho más sólido y dinámico que el del H&D, por lo que esperamos encontrarnos con un juego sin demasiados bugs.

En resumen

Todos aquellos que gustan de los buenos juegos de acción con dosis de estrategia deberían ya mismo comenzar a probar el demo de este juego que incluimos en el CD de este mes y como nosotros, comenzar a rezar para que este ambicioso proyecto no se les vaya de las manos y nos llegue un producto digno de las circunstancias.





FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Zombie VR Studios / Ripcord Games
INTERNET: www.ripcordgames.com
FECHA DE SALIDA: Noviembre 1999
DEMO: En el CD de este mes
CATEGORIA: Acción / Arcades

DEMO EN EL CD!

Spec Ops II: Green Berets

Zombie prepara la segunda parte de Spec Ops, en la cual planea introducirnos al mundo de los míticos Boinas Verdes....

Por Diego Bournot

Durante el último medio siglo, los Boinas Verdes han dedicado sus vidas a la protección y preservación de América y sus ideales. Sus enormes habilidades y profesionalismo son comparables sólo con su coraje y sentido del deber, los cuales derrochan sumergiéndose en regiones dominadas por la opresión y el terror, guiados sólo por sus órdenes y heroicas intenciones. En poco tiempo, podremos tomar control de esta excepcional fuerza de lucha en Spec Ops 2: Green Berets. Naturalmente, un juego que nos presenta a los maestros de la lucha no convencional, tenía que ser creado por una compañía que ha dado probadas muestras de su excelencia creando juegos no convencionales.

La empresa Zombie, creadora de este nuevo género de juegos denominado Arcade 3D basado en Escuadrones, el cual inaugurara con el primer título de esta saga, Spec Ops: Rangers Lead the Way; se prepara para introducirnos en las operaciones de una nueva división de las Fuerzas Especiales de los Estados Unidos. ¿Cómo será esta secuela del juego pionero en el género? Eso es algo que iremos dilucidando a lo largo de esta nota.



En Spec Ops 2 podremos comandar a los míticos Boinas Verdes.

Lo nuevo

En lugar de crear cañones de plasma e invasiones espaciales, Zombie ha tomado un camino distinto: esta empresa cree que su juego, el cual muestra la tensión y el desafío de los combates de soldados de la vida real, es tan excitante como sus contrapartes de ciencia ficción, y realmente tienen razón. Spec Ops ha generado una legión de fans que se deleitan tomando un rol arraigado en la realidad. El próximo hito en la serie de Spec Ops, Spec Ops 2: Green Berets, ofrecerá el mismo flujo de juego, matizado con una serie de mejoras y la oportunidad de comandar las acciones de un escuadrón de los míticos Boinas Verdes.



Uno de los principales "ganchos" para alistarse en el servicio lo constituye la posibilidad de conocer el mundo: como Boina Verde, nuestro itinerario internacional incluirá una gran diversidad de lugares, incluyendo Alemania, Pakistán, la Antártida, Corea del Norte y Thailandia. En cada lugar, tu escuadrón deberá completar un objetivo primario de campaña: en la Antártida, deberás buscar entre los hielos un satélite caído de su órbita, en Pakistan deberás prevenir que el conflicto entre Pakistán y la India tome mayor virulencia, etc. Estos objetivos de campaña se resolverán cuando nuestro escuadrón complete una serie de misiones en ese país, donde cada una tendrá su propio objetivo principal. Estos objetivos inmediatos y a pequeña escala incluirán el rescate de prisioneros, la obtención de evidencia fotográfica, la destrucción de convoys y la escolta de VIPs. Mientras que la mayor parte de la acción de Spec Ops toma lugar en enormes espacios abiertos, en Spec Ops 2 los usuarios tendrán la oportunidad de explorar grandes cantidades de areas cubiertas, gracias al nuevo engine del juego, denominado Viper 2. La acción cuerpo a cuerpo en espacios cubiertos ha sido el corazón del gran éxito de Red Storm, el excelente Rainbow Six; y ahora Spec Ops 2 se prepara para sumergirnos en el mismo estilo de acción "in-your-face". Al tiempo que nos introducimos en un enorme búnker subterráneo, o "limpiamos" las cubiertas de un buque portacontenedores de doscientos metros de largo, encontraremos que la experiencia

provista por los Boinas Verdes es bastante diferente de aquella vivida en bosques, praderas y selvas, proporcionada por los Rangers.

Las posibilidades del engine

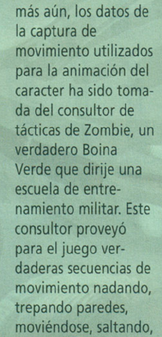
Además de permitir mejores gráficos y animaciones, el nuevo engine Viper 2 posee capacidades de iluminación dinámica, lo cual produce efectos muy significativos sobre el juego. La mayoría de las fuentes de luz de Spec Ops 2 pueden ser destruidas, dejando el entorno en tinieblas y permitiendo el uso de tácticas de combate nocturno. Al estilo del juego Thief, de la empresa Looking Glass, las posibilidades de un jugador de ser visualizado se basan en la postura de su caracter (parado o agachado), qué tan iluminado esté el lugar donde se encuentra el caracter, y la cantidad de sonidos que produzca. Los jugadores



podrán engañar a la inteligencia artificial del juego atrayéndolo hacia una trampa con diversos ruidos, o alejándolo de nuestro objetivo de la misma forma. Los fanáticos del combate nocturno estarán de parabienes con las posibilidades que brindará este juego, ya que este tipo de jugadores podrán oscurecer un área, acechar a los guardias e intentar la supresión silenciosa de los mismos con el cuchillo.

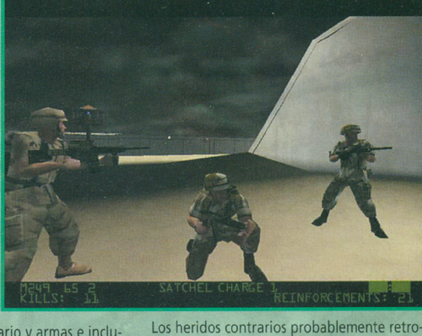
El Flujo del Juego

Al igual que su predecesor, Spec Ops 2 sobresaldrá por su realismo: todos los efectos de sonido de las armas son de hecho grabaciones reales de las mismas siendo utilizadas, todas las texturas han sido tomadas de fotos de objetos reales, y



más aún, los datos de la captura de movimiento utilizados para la animación del caracter ha sido tomada del consultor de tácticas de Zombie, un verdadero Boina Verde que dirije una escuela de entrenamiento militar. Este consultor proveyó para el juego verdaderas secuencias de movimiento nadando, trepando paredes, moviéndose, saltando, usando items del inventario y armas e incluso animaciones de proyectiles impactando en diversas partes de su cuerpo. Junto con los movimientos reales, Zombie está intentando incrementar el nivel de realismo del combate incluyendo distintos grados de penetración de los proyectiles y un nuevo model de daños. Los terroristas no encontrarán ninguna clase de protección detrás de arbustos a prueba de balas en Spec Ops 2, debido a que nuestras balas atravesarán follaje, cercas, e incluso algunas paredes. Más aún, un disparo de un francotirador bien colocado en la mano de un enemigo no resultará en una muerte inmediata del mismo. Un disparo en una pierna puede hacerlo caer al piso, pero no lo eliminará. El nuevo modelo de daño tomará en cuenta dónde ha recibido el impacto el enemigo, y asignará la animación y la cantidad de daño apropiados.



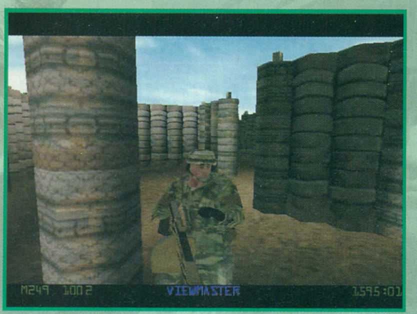


Los heridos contrarios probablemente retrocederán a menos que hayan quedado inmovilizados, y los regueros de sangre te darán su posición en caso que decidas eliminar los cabos sueltos. Adicionalmente, no todos los enemigos se comportarán de la misma manera. Como los miembros de nuestro propio escuadrón, nuestros oponentes poseerán puntos fuertes y débiles inherentes a cada uno de ellos. Por ejemplo, mientras que un francotirador enemigo tiene la habilidad de deshacerse de nosotros a gran distancia, su focalización en el objetivo lo hace vulnerable a los ataques de soldados camuflados, los cuales pueden tomarlo por detrás y despacharlo fácilmente. La habilidad de evaluar nuestra oposición y tomar decisiones tácticas al vuelo, combinada con las mejoras del combate mencionadas con anterioridad, permiten que una gran cantidad de trepidante acción tenga lugar.

La nueva interface

En adición a la facultad de poder elegir premisas y entornos realistas, el apecto primario de Spec Ops que lo distinguió de la enorme cantidad de otros títulos de acción fue la habilidad de poder tomar control de un escuadrón. Es cierto que este "escuadrón" consistía de un sólo hombre adicional, pero esto hacía una enorme diferencia. Por primera vez, los jugadores no estaban solos: tenían un compañero, equivalente en habilidad, pero con una diferente especialización. Esta variación, inmediatamente puso a Spec Ops en un género diferente que ofrecía más complejidad, profundidad y estrategia que el shooter en primera persona estándar. Desafortunadamente, la inteligencia artificial de nuestro compañero no era perfecta

ni mucho menos, y el control que el jugador ejercía sobre su compañero controlado por la computadora era bastante limitado. Zombie se puso a trabajar en este aspecto del juego con miras a realizar una gran mejora en el mismo, y ha renovado completamente la forma en que tomamos el control de los caracteres, pensando en los Boinas Verdes que utilizaremos en Spec Ops 2. Otros arcades 3D basados en escuadrones, como Hidden & Dangerous, utilizan un mapa 2D con una perspectiva por encima de la cabeza para coordinar las acciones de los soldados. En Spec Ops 2, el control del escuadrón estará dado por una interface con reminiscencias del juego Battlezone: los jugadores estarán habilitados para marcar un área de terreno específico y enviar un soldado a realizar una acción, todo desde una perspectiva 3D. Esto posibilitará que los jugadores envíen a sus compañeros a realizar complicadas tareas mientras ellos proporcionan cobertura, en lugar de ser al revés. La gente de Zombie ha expresado una gran confianza en la nueva y mejorada interface, y, en opinión de los mismos, el control de escuadrón que han creado para Spec Ops 2 será copiado por una gran variedad de juegos el próximo año. Esta interface ha sido creada siguiendo la idea de que cambiar a un mapa 2D en el medio de un combate nunca ha sido una buena manera de dar órdenes. La nueva interface de Spec Ops 2 promete un excelente control sin cortes en la acción, a la vez que ofrecerá control para hasta cuatro Boinas Verdes, en lugar de sólo dos.



La música

Otro cambio con respecto al Spec Ops original es la inclusión de música. Mientras que algunos jugadores podrán sentir que la música rompe el realismo de la auténtica acción militar, otros apreciarán la habilidad de la música para profundizar la atmósfera y elevar la tensión. Spec Ops 2 utilizará DirectMusic para dar potencia a su banda de sonido, la cual crece y cambia con la acción. Cada misión poseerá un track musical único, resultando en un CD completo de audio. Los amantes de la acción realista podrán apagar la música, mientras que aquellos que aman acompañar la acción con una potente banda de sonido, al estilo cinematográfico, podrán disfrutar en sus misiones un acompañamiento musical pensado para añadir dramatismo y tensión al escenario.

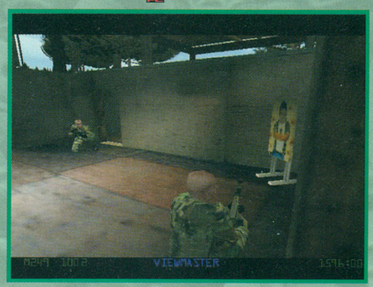
El modo multiplayer

Finalmente, Spec Ops 2 poseerá un modo multiplayer muy robusto, el cual proveerá la posibilidad de realizar misiones en el popular modo Deathmatch, así como otros modos entre los que se cuentan Capture the Flag y King of the Hill. Otra de las grandes novedades del juego, centrada en el modo multiplayer, consistirá en la habilidad de realizar cualquiera de las misiones single-player en modo cooperativo con otros jugadores. No importa cuán mejorada esté la nueva interface de control del escuadrón, nada puede ser mejor que jugar con un grupo de amigos.



Conclusión

El año pasado, Zombie creó un nuevo estilo de juego y se proclamó como líder indiscutido del mismo. Durante meses, Spec Ops reinó sin esfuerzo como el rey de los juegos de acción 3D basados en escuadrones. No obstante, este año, las cosas no serán tan fáciles. A la vez que deberán superar a sus camaradas en armas, los Rangers, los Boinas Verdes de Spec Ops 2 deberán enfrentarse a una formidable competencia, provista por un escuadrón de Commandos en la Segunda Guerra Mundial, una organización antiterrorista de élite, y un cuerpo de pacificadores domésticos altamente entrenados y muy bien armados: nos referimos a los juegos Hidden and Dangerous, Rainbow Six/Rainbow Six Rogue Spear y SWAT 3, producidos por TalonSoft, Red Storm y Sierra, respectivamente. A pesar de la fuerte competencia que le proveerán estos títulos, Spec Ops 2 parece listo para el desafío. Con su emocionante e intenso flujo de juego, y sus enormes e innovadoras mejoras, entre las que, resumiendo, se cuentan distintas locaciones internacionales con acción masiva en espacios internos y externos; un nuevo y poderoso engine; nueva inteligencia artificial que permite al jugador utilizar tácticas stealth; sonidos de armas reales digitalizados, banda de sonido digital potenciada por un sistema de sonido surround; animaciones de los movimientos de los soldados capturadas de un Boina Verde real; un nuevo y real modelo de daños; interface de control del escuadrón mejorada y ampliada a cuatro caracteres; y un sólido y competitivo modo multiplayer que incluye modos cooperativo y competitivo; este juego tiene todo lo necesario para reconfirmar a Zombie como la empresa líder en este nuevo género de juegos.



Galería de imágenes

Indiana Jones and the Infernal Machine

COMPAÑIA: LucasArts
DISTRIBUYE: Microbyte

DESCRIPCION

Creo que indiscutiblemente el Indiana Jones and the Infernal Machine es uno de los juegos más esperados por todos nuestros lectores. La cantidad de e-mails y cartas preguntando cuál es la fecha de salida de este nuevo arcade de LucasArts lo confirma. Nosotros también estamos igual de impacientes que ustedes, y por lo que se pudo saber el juego estará disponible para esta Navidad, probablemente para mediados de Diciembre (la fecha original se desplazó casi un año).

Como podemos ver en esta nueva galería de imágenes que ustedes pidieron, la cosa se pone cada vez más interesante. Los gráficos demuestran que la acción será imparable, y la historia del juego nos situará en el año 1947, cuando los soviéticos están en la búsqueda de la legendaria Torre de Babel. Entre las ruinas se encuentran las partes de una supuesta puerta interdimensional hacia un reino llamado Aetherium, donde los soviéticos esperan encontrar el poder para dominar el mundo.

Obviamente, para poner las cosas en su lugar (especialmente a los soviéticos) está nuestro amigo Indiana con su amiga Sophia Hapgood. Ellos deberán recorrer el globo, asegurándose de que los rusos no consigan las piezas faltantes de la "máquina infernal", porque si así fuera el control de los soviéticos sería imparable (la idea es traer de Aetherium un ejército demoníaco para someter a los países del Oeste).

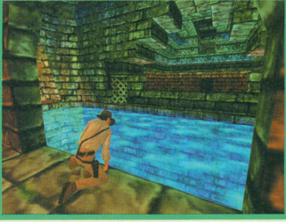
La historia es realmente atrapante, y sólo tendremos que esperar un poco más para ver si la acción acompañará a esta sensacional trama. Lamentablemente Lucas nos debe la película, ¡pero con el juego es casi seguro que nos vamos a desquitar!

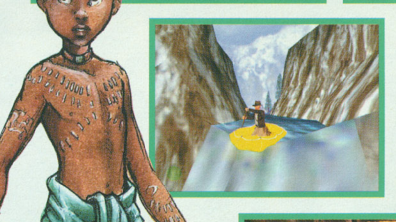








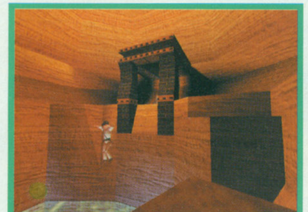






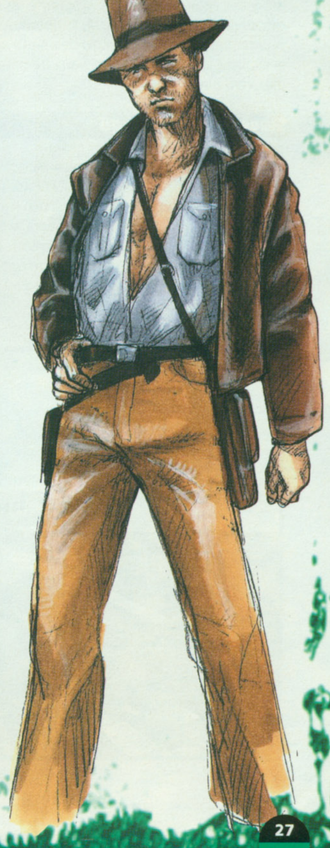














Flight Simulator 2000

El popular simulador de Microsoft se prepara para el próximo milenio

Por Pablo Benveniste

La popular saga Flight Simulator ya es un sinónimo indiscutible de simulación de vuelo civil. Primero de la mano de BAO y más tarde por medio de Microsoft, toda versión confirmó que siempre se podrá confiar tranquilamente y con los ojos cerrados en que cada nuevo producto brindará nuevos y sorprendentes adelantos. Hoy, cuando Flight Simulator 98 sigue surcando los aires en muchas computadoras, ya se asoma un nuevo integrante de la familia. A semanas de su lanzamiento oficial, Flight Simulator 2000 nos cuenta por qué, luego de más de veinte años de trayectoria, el espíritu que llevo al éxito a sus hermanos mayores está más vivo que nunca.



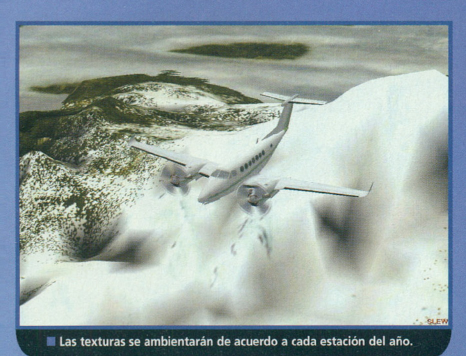
La nueva cabina virtual se compone de vistas fijas.

Sweet Home Chicago

Una vez más nos encontramos en la cabecera 36 del aeropuerto Meigs Field, en Chicago. El motor de nuestro Cessna 182 Skylane espera ser acelerado y los flaps descienden lenta y ruidosamente hasta la posición de despegue. Pero ahora, a primera vista resulta evidente que muchas cosas no son las mismas de siempre. Por primera vez, una vista externa de nuestro avión posibilita vernos a nosotros mismos comandando la aeronave así como el resto de la cabina en la que, según el caso, también encontraremos al copiloto que nos acompaña. Adelante, una concentración mucho más densa de edificios y con mejores texturas acaba con todas las dudas acerca de si Chicago es efectivamente una gran ciudad. En el cielo, la variedad de nubes es una motivación para saber que hay más arriba. El ruido del fuselaje sacudido por el carreteo sobre las imperfecciones de la pista acaba pronto y da lugar al claro sonido del motor a pistones combinado con el viento que nos pega de frente. Poco tiempo después ya estamos sobrevolando los altos edificios, testigos mudos de nuestros primeros vuelos en los que más de una vez termináramos incrustados en sus ventanas.

Flight Simulator está apunto de dar un nuevo paso y, como ya es costumbre, veremos que estará repleto de novedades. Para muchos, Flight Simulator 2000 (FS2000) podrá ser la primera relación con la serie, y seguramente se sentirán muy conformes. Otros, ya sean seguidores de siempre o simplemente aficionados que hayan utilizado y al menos conocido de qué se trata cualquiera de las versiones anteriores, no deberán preocuparse en absoluto por adaptarse a las nuevas características, porque de entrada se sentirán familiarizados y en condiciones de aprovechar todas las ventajas. Es que aunque muy actualizada, la interface continuará manteniendo el inconfundible sello de siempre y las nuevas opciones se encontrarán convenientemente distribuidas para un acceso práctico y de fácil utilización. Ya nos hemos introducido en este mundo de ilimitados cielos amistosos. Sólo resta aclarar que FS2000 estará a la venta en dos versiones, una convencional





Las texturas se ambientarán de acuerdo a cada estación del año.

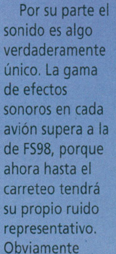
y otra profesional. Luego de probar una Beta, te contamos detenidamente sus diferencias y la razón por la cual se perfilan para un rotundo éxito.

Expandiendo el hangar

Sobre todo en las últimas entregas, Flight Simulator se caracterizó por brindar una selección muy variada de aviones que cubren la mayoría de características y gustos. Se puede desde practicar en una avioneta, hasta pilotear un avión de aerolínea o bien hacer peligrosas maniobras en un modelo acrobático. En FS98 llegamos incluso a conocer de cerca todas las alternativas del vuelo en helicóptero. Por si todo esto fuera poco, el hangar de FS2000 ha sido expandido con nuevos y conocidos aviones. En la versión convencional se incluirán el Concorde, el moderno Boeing 777-300, además del biturbohélice ejecutivo Raytheon/Beech King Air 350 y el sencillo Mooney Bravo que se hallarán sólo en el paquete profesional. Recordemos que ya disponíamos de un Boeing 737-400, los Cessna 182S y 182RG, el biplano de la Primera Guerra Mundial Sopwith Camel, el ágil Extra 300 de acrobacia aérea, el planeador Schweizer SGS 2-32 y el helicóptero Bell 206B Jetranger III. Claro está que todos estos aviones que ya se encontraban en FS98 han sido completamente actualizados con la misma calidad de los flamantes modelos adicionados. La consigna sigue siendo "as real as it gets", una frase que FS2000 tendría que respetar más que nunca dada la exigencia de los tiempos que corren. Los resultados serán muy satisfactorios ya que, desde que FS98 implementó la capacidad de soportar paneles fotorealistas, la calidad de los diseños representan a excelentes adaptaciones de las cabinas reales. Por supuesto que los modelos de vuelo no se quedarán atrás, brindándonos el realismo del comportamiento verdadero de cada avión logrado en FS98 además de algunas mejoras principalmente respecto del helicóptero. Pero no todo tiene que ser realismo, si así lo deseamos será posible personalizar cada aspecto del vuelo haciendo más o menos estricta cada rutina. Por otra parte, con el nuevo menú de fallas instrumentales, se podrá elegir el dispositivo a fallar así como el momento en que sucederá. Más exigente aún será establecer elegir que de suceder algún desperfecto, este sea aleatorio y nos tome por sorpresa, teniendo así que estar muy atentos y preparados.

En cuanto a gráficos, dentro de la cabina encontraremos paneles realizados por medio de imágenes BMP las cuales funcionan como una ventana cuyas dimensiones y posición se pueden modificar tal cual se hace en Windows. En algunos casos existen paneles secundarios que se pueden activar con el fin de utilizar determinados tipos de instrumental o controles, los cuales en todo caso podrán ser operados con el mouse. Todo indica que no dispondremos más de la atractiva y útil cabina virtual como en FS98. En su lugar, habrá vistas fijas en las cuales también se apreciarán los distintos lados del interior.

Las vistas externas nos permitirán ver el movimiento en todas las superficies móviles y trenes de aterrizaje. Las texturas utilizadas en los fuselajes tendrán un alto grado de atractivo y realismo. Tanto el Boeing 737 como el 777 pertenecerán a líneas aéreas de ficción con originales esquemas. Lo que más sorprenderá sin embargo, es la chance de poder visualizar los interiores que en todos los aviones (incluso los de aerolíneas) estarán totalmente modelados en 3D y con un impresionante nivel de detalle.

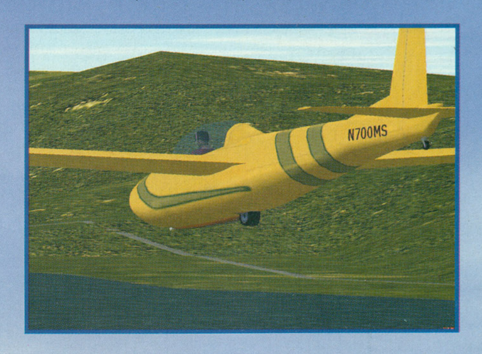




Hablando de modelos en 3D, no se podría obviar que incluso los pozos del tren de aterrizaje tendrán su propia profundidad y texturas.

Por su parte el sonido es algo verdaderamente único. La gama de efectos sonoros en cada avión supera a la de FS98, porque ahora hasta el carreteo tendrá su propio ruido representativo. Obviamente cada uno de los diferentes tipos de motores será tratado en particular logrando que todo lo que escuchemos sea parte integrante del realismo general.

Cabe destacar que en la edición profesional se implementará un





editor que lejos de permitir la creación de aviones, estará diseñado para variar la configuración del panel de instrumentos, modificar los modelos de vuelo y darle un toque personal a las texturas.

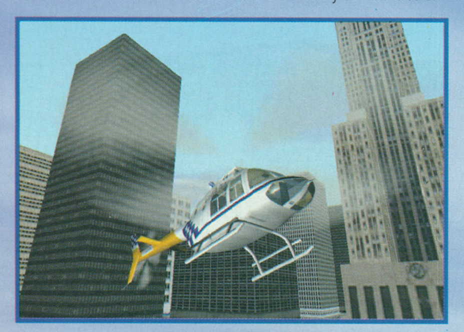
La calidad de los aviones de FS2000 está garantizada, pero de seguro que estarán acompañados por tantos otros que vaya uno a saber cuán bien estén hechos. Me refiero a que podremos incluir fácilmente a todos los aviones que hayan sido hechos para FS98 o bien para versiones anteriores y posteriormente convertidos, existiendo ya una innumerable cantidad disponible a través de Internet o en productos comerciales y cuyas calidades varían desde elaborados trabajos hasta improvisaciones graciosas.

Un mundo virtual

De haber volado con cualquier versión de Flight Simulator, podríamos decir a esta altura y con cierto orgullo que tanto Nueva York como Los Angeles, Chicago o San Francisco son ciudades que conocemos de memoria, eso sí, desde el aire. Ir más allá significaba recurrir a escenarios no tan detallados, bajar de Internet o adquirir expansiones que muchas veces resultan mucho menos de lo que pretendemos. FS2000 propone ahora una recorrida por el mundo como nos merecíamos hace rato. En la versión convencional el detallado se trasladará también al viejo continente, más precisamente a las ciudades de París y Londres. La versión profesional abarcará un panorama mucho más amplio, incluyendo además las ciudades norteamericanas de Boston, Washington DC y Seattle, y en el resto del mundo a Berlín, Roma y Tokio.

Gráficamente, hablar de un escenario detallado en FS2000 significa referirnos a cantidades de edificios (y estructuras características de cada lugar) nunca antes vista, recubiertos por texturas realistas (ahora también en terrazas) logrando un resultado espectacular. En la superficie, la siempre presente textura de ciudad no será un método para nada novedoso. Sin embargo, la calidad y definición sorprenderán respetando los diferentes tipos de paisajes urbanos y sus respectivos espacios verdes. Otros elementos 3D como vehículos y barcos también se harán presentes.

Los diferentes terrenos que rodean a cada una de las ciudades jugarán un papel muy importante. Las montañas y demás tipos de topografías así como sus respectivas texturas contribuirán a gozar visualmente de nuestro vuelo. La estación del año y el horario serán otros factores tenidos en cuenta. Si volamos en invierno podremos apreciar el terreno nevado y, si es de noche, las ciudades se iluminarán totalmente.



El planeta de FS2000 no termina aquí. En muchos otros lugares, algunos más famosos que otros, la calidad de la superficie será casi tan buena como la de las ciudades recién nombradas, aunque en general sólo contarán con las estructuras mínimas y más representativas. Tal será el caso de lugares como Sydney, Atenas, Hong Kong, Río de Janeiro, Jerusalem y las islas Hawaianas entre otros. En un nivel inferior de calidad podremos encontrar por ejemplo a Buenos Aires, lo que sucederá con tantos otros lugares. Prácticamente en todas partes del globo existirá algún índice de elaboración, aunque sea en lo que a elevaciones se refiere. En general hay un detalle que desde hace tiempo no se corrige, y son las texturas utilizadas para el agua. El problema es que una misma tonalidad azul es utilizada genéricamente tanto en ríos, arroyos, océanos, lagunas, etc. por lo que hasta el río más saturado de contaminación será cristalino como el más puro de los manantiales.

Si por alguna razón nos perdemos, bien podríamos optar por el fácil camino de transportarnos por medio del menú a otro lado más conocido. Pero si lo que se quiere es tratar de encontrar alguna pista para descender, la cuestión no será tan difícil tampoco. Esto será gracias a la cantidad de aeropuertos que supera las 21.000 terminales oficialmente registradas a lo largo de todo el planeta. Cada uno de ellos tendrá dimensiones y direcciones precisas. Ninguno será privado de tener una sorprendente y a la vez útil iluminación desde la pisa hasta las calles de rodaje.

Los escenarios de FS98 funcionarán sin ningún problema, pero hay una noticia todavía mejor. Todas las viejas texturas genéricas se convertirán en las nuevas y actualizadas texturas genéricas de FS2000. Lo mismo sucederá con los efectos de luz y obviamente el clima.

El cielo también es parte del paisaje y deberá ser tenido bien en cuenta dado que depende mucho del clima, un factor de suma importancia. Al principio nos ofrecerá un hermoso día totalmente despejado y con la visibilidad ideal. Dependerá de nosotros que la interface climática pase a castigarnos con alguna tormenta eléctrica o sólo adorne el entorno con unas cuantas nubes. El clima podrá ser configurado localmente en la región o globalmente. En cualquier caso nos permitirá alterar todo lo que hace al viento, la temperatu-

ra, la presión y las nubes, pudiendo también especificar a qué altura se desea que se manifiesten las condiciones establecidas. Tal vez lo que más sorprenda sean los grados de libertad al configurar el tipo de nubosidad, ya que dispondremos de los diferentes tipos de nubes y distintas acumulaciones. Si esta elección lo permite, se podrán activar lluvias o nevadas de intensidad variable. A pesar que de lejos las nubes se ven muy realistas, volar en su interior es algo que podría mejorarse pues si bien son gráficos mucho mejores que en FS98, los efectos 3D aún no se sienten como deberían.

Salvo que indiquemos lo contrario, FS2000 siempre comenzará en la fecha y la hora en la cual esté nuestro sistema y automáticamente se representarán las texturas de la estación del año en la cual se esté. Poder disponer del clima real en el momento y el lugar precisos será posible gracias a la capacidad de incorporar archivos METAR en los cuales se expresan los reportes climáticos de cientos de estaciones en todo el mundo varias veces al día. Simplemente será cuestión de elegir esta opción en el menú y FS2000 se conectará a Internet (si es posible) y bajará el archivo indicado. En ese momento también se actualizará el ATIS que es el reporte climático utilizando voces computarizadas que solicitan los pilotos en la realidad. En definitiva, aparte de disfrutar del clima real, escucharemos exactamente lo que un piloto escucharía en tal situación.

La práctica hace al maestro

Qué sería de tantos escenarios y aviones si no se tienen las opciones como para disfrutarlos a pleno. Empezaremos por lo más básico, es decir el entrenamiento. En FS2000 nos familiarizaremos con los mismos pasos que daría un aspirante a piloto desde la licencia de Piloto Privado, hasta la habilitación para Piloto de Transporte de Aerolínea, pasando previamente por el certificado de Piloto Comercial. Paso a paso, con distintas lecciones y prácticas iremos incrementando nuestras habilidades para finalmente recibir los merecidos certificados (imprimibles y listos para encuadrar) al finalizar cada etapa y luego de rendir correctamente un determinado examen integrador. Cada lección estará acompañada por un video ilustrativo y por un conocido piloto el cual será nuestro instructor y nos guiará desde el asiento del copiloto. Todo el entrenamiento será de mucha utilidad si en el futuro queremos volar lo más realista posible, sobre todo cuando participemos en alguna aventura. Otra circunstancia en la que implementaremos todos los conocimiento es al momento de diseñar nuestro propio vuelo. Entonces deberemos de elegir los puntos a unir, la interface permitirá personalizar la ruta o dejar que el programa establezca el recorrido ya sea de VOR en VOR, ruta directa o preestablecida oficialmente. Entonces se creará una hoja de ruta en la que figurarán todos los parámetros que podrán volcarse al novedoso sistema GPS que cualquiera de los aviones dispondrá. El vuelo IFR (por instrumental) será más realista aún utilizando los mapas reales de navegación, de hecho FS2000 estará basado en ellos. Lamentablemente el manual contará con sólo unos cuantos, teniendo que adquirir el resto por nuestra cuenta.







La cantidad y calidad de edificios en muy superior a las versiones anteriores.

Siempre están aquellos que solamente buscan elevarse y divertirse. Mal para ellos que no encontrarán la opción "Challenges" como en FS98, pero a no preocuparse porque todo será integrado en la otra opción, "Flights". Esta nos permitirá transportarnos automáticamente a diferentes lugares de interés turístico o nos propondrá desafíos como maniobras en un portaaviones, aproximaciones con baja visibilidad, vuelos acrobáticos, aterrizar un helicóptero en la terraza de un edificio y muchas más distribuidas según su dificultad. Si se tiene la certeza de a donde ir, el GPS también se podrá usar para vuelos sencillos simplemente ingresando ese punto y siguiendo la ruta ilustrada.

La cuenta regresiva

En espera del lanzamiento del Kit de Desarrollo de Software (SDK) que posibilitará a los aficionados a realizar aviones y escenarios con los nuevos avances de FS2000, cabe preguntarse cuanto ocupará cada creación y si esto dificultará bajarlos fácil y gratuitamente de Internet, a la accesibilidad de los desarrollos para FS98. Pero es muy importante que absolutamente todo con lo cual enriquecimos FS98 sea perfectamente compatible con la tecnología de FS2000. Consideremos también que FS2000 ya de por sí será muy completo y todavía más la edición profesional a la cual yo no me referiría como tal. Después de todo, hasta al más principiante con más ganas de divertirse que de volar seriamente seguramente le gustaría contar con más aviones y escenarios, la verdad que "edición especial" sería un nombre más apropiado.

Flight Simulator está más que preparado para el nuevo milenio. Ahora nos toca a nosotros prepararnos porque el FS2000 será de última generación pero el hardware necesario también.

Nuevo Líder en Aceleradoras 3D

Official F1 Racing

Para que los juegos 3D cobren vida . . .

necesitas una aceleradora

TEPPRO


Peace Maker


ReVolt

	IMPACT TNT2 c/TV y SVHS	HULK4 c/SVHS y DFP	V770	V3 3000
Bus Type	4x	4x	4x	2x
Memory	32 MB	32MB	32MB	16MB
Millon triang/sec.	9 Millon	8 Millon	9 Millon	7 Millon
AGP texturing	Sí	Sí	Sí	No
Render Quality	32-bit	32-bit	32-bit	16-bit
Large Texture support	2048x2048	2048x2048	2048x2048	256x256
OpenGL Support	OpenGL	OpenGL	OpenGL	MiniGL
Maximum 3D res.	2048x1536	1920x1440	2048x1536	1920x1200
S3TC Support	No	Sí	No	No
MPEG2-DVD descomp.	Sí	Sí	Sí	Sí
Output (Salida)	TV, SVHS DFP	TV, SVHS DFP	No	TV y SVHS

Serie PCI

Modelos:

Hulk III 12MB (Voodoo2) *La más vendida!*
Hulk III Banshee 16 MB *requiere patch solo para algunos juegos*

Need for Speed 4

TEPPRO

Para más información visite:
www.teppro.com (en castellano)

TEPPRO

-Cap. Fed.: FUTURO COMP Sarmiento 1424 Tel: 4371-7733 / **SANTEI DENSHI:** Montevideo 995 Tel: 4812-4032 / **-Bs. As.:** Avellaneda: EL CHIP: Av. Mitre 541 Loc. 3/4 Tel:4222-9606 / **Montegrande: ACUARIUM SOFT & HARD:** Alem 417 Loc. 20/21 Tel: 4281-5480 / **Martinez: TECMAR SOFTWARE:** Vicente Lopez 125 Tel: 4733-3859 / **Jose C. Paz: COMPU PAZ** Gral. Lavalle 1971 Tel: 02320-439980 / **La Plata: MASTER COMPUTACION SRL:** Plaza Italia 75 Tel: 0221-425-6652 **-Chaco:** CD SHOP: Obligado 194 Tel: 03722-436140 / **-Córdoba:** GAME NET: 27 de Abril 347 Tel: 0351-426-4496

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mira que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Homeworld	93%
Age of Empires II: The Age of Kings	92%
Freespace 2	96%
FIFA 2000	96%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Red Storm Entertaiment / Edusoft
INTERNET: www.redstorm.com/force21
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 150 MB libres en el disco rigido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores via Internet o LAN (TCP/IP), MSN Gaming Zone

Force 21



Nueva guerra para un nuevo milenio

Por Durgan A. Nallar

Esta vez la culpa es de los chinos, que cansados de crecer económicamente durante años deciden invadir Kazajstán, de puro aburridos. La Organización del Tratado del Atlántico Norte se pone como loca, y allá van nuevamente los Estados Unidos, acompañados por la Rusia moderna, a calmar las cosas y probar la puntería de los colimbas del tercer milenio.

Red Storm Entertainment promociona este juego como perteneciente al género de la estrategia 3D, pero aquí en las oficinas de XPC pensamos que en realidad estamos frente a un exponente más de la estrategia en tiempo real, mucho más orientado a la acción que a la planificación. Imagínense un Myth donde las unidades en vez de ser orcos o zombis son tanques T-72 y helicópteros de combate Apache.

Force 21 regala una visual exquisita, con unidades recreadas con precisión fotográfica y terreno realista, con deformaciones, elevaciones y grupos de árboles, además de que en cada misión por lo general veremos construcciones únicas, como pueblos, complejos militares, aeropuertos y bases aeroespaciales con trasbordador y todo. Mucha de la belleza que se consigue con el uso de una placa de aceleración cae estruendosamente al ser jugado en modo software. Pero con una placa 3D podremos ver algunas de las más exactas unidades militeres del género desplazándose por agradables paisajes de guerra. Nada como un atardecer en Kazajstán, cuando el sol desciende en el horizonte, las unidades del enemigo arden silenciosamente, los civiles están a salvo y la guerra no parece una monstruosidad.



¿China invadió Kazajstán? ¡Ah, nooo, viejo!

Las campañas, que podemos jugar como norteamericanos o rusos, son lineales y difieren muy poco entre bandos. La gran mayoría de ellas consisten en eliminar todo vestigio del enemigo. No hay misiones de captura y sólo unas pocas de escolta. Sin embargo, resultan interesantes. Sólo se sentirá frustrado el jugador que pretenda el uso de estrategia militar, ya que como dijimos la cosa es arrasar con todo, sin grandes complicaciones. Algunas misiones son creativas, pero otras están mal diagramadas, y a eso hay que sumarle que el plan estratégico resulta incompleto y a veces también confuso. No hay necesidad de construir sino que, como en Myth, una vez que tenemos nuestras instrucciones, las unidades aparecerán en el mapa 3D listas para el combate. Y está bueno darse maza con tremendas unidades mecanizadas.



Force 21 opera en base a pelotones de máquinas que controlamos en grupos de entre cinco y ocho. Nos movemos por un mapa que ofrece obstáculos permanentes, gracias al horrible "pathfinding" (búsqueda de trayectorias) de las unidades, incapaces de mantener una formación y tampoco de pasar ni siquiera cerca de los grupos de árboles. A menudo nos encontraremos apretando los dientes mientras intentamos rehacer los pelotones bajo una lluvia de balas. Les ordenamos enfrentar al enemigo, y nuestros tanques, que como todo el mundo sabe están mejor blindados en el frente, en vez de maniobrar, giran las torretas mostrando hasta los calzones y, por ende, exponiéndose a la artillería. Los líderes tienen habilidades como velocidad, combate y detección, pero poco parecen servir si tenemos que ocuparnos en persona de los que hace cada pelotón. No importa que nos destruyan hasta la última unidad, porque en el siguiente mapa son repuestas sin penalizaciones. Si perdemos una batalla, sólo hemos de reintentar hasta ganarla, y nuevamente no existen consecuencias. En multiplayer, en cambio, resulta divertido. Cuando no interviene la IA el juego mejora significativamente, aunque conservando los problemas de pathfinding. Hay un parche listo para arreglar esto y la inestabilidad del engine, que tiende a colgarse.

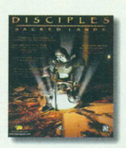
XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Más acción que estrategia, en 3D, al estilo Myth.
LO QUE SI: Los gráficos. Los modelos de las unidades. El sonido.
LO QUE NO: Misiones repetitivas o confusas. Problemas con el pathfinding. Engine inestable.

57%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Strategy First / GT Interactive
INTERNET: www.strategyfirst.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 70 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 4 jugadores vía LAN e Internet



Disciples

Una clara muestra de cómo tomar ideas del mejor juego del género, y añadir elementos propios para formar un buen cóctel...

Por Diego Bournot

Disciples, de Strategy First, no es exactamente espectacular, o incluso particularmente innovativo. Sin embargo, el mismo combina satisfactoriamente varios elementos de juegos de estrategia basada en turnos y juegos de rol para crear una experiencia divertida y adictiva.

En primer lugar, Disciples se ve muy parecido al mejor estratégico por turnos existente, el excelente Heroes of Might and Magic III, de New World Computing. Esta semejanza no es puramente casual: de hecho, Disciples está claramente modelado según la estructura de Heroes of Might & Magic.

De la misma manera que en Heroes III, contrataremos héroes y ejércitos, exploraremos un vasto mapa para conseguir tesoros y recursos, y libraremos combates contra ejércitos neutrales, o contra las hordas de nuestros enemigos. La similitud entre estos dos juegos es tal, que, si mantenemos la vista clavada en el mapa isométrico del escenario, por un momento podríamos pensar que nos encontramos frente a otro juego de Heroes of Might & Magic.

Los gráficos y el sonido

No obstante lo antes expresado acerca del mapa, es altamente improbable que concentremos nuestra atención en el mismo y en sus habitantes. A pesar de hacer uso de gráficos renderizados en muchas partes del juego, Disciples está también lleno de arte bellamente pintado a mano: las pantallas del menú están adornadas con excelentes pinturas de deidades y guerreros legendarios, mientras que las unidades en el juego estén representadas con excelentes retratos.



El desarrollo del juego es muy similar al mítico Heroes of M&M.

En perfecta armonía con sus gráficos, el sonido de Disciples, particularmente su música y sus voces, tienen amplias variaciones entre sus extremos, van desde lo crudo a lo sublime. El track musical principal, varía entre sonidos típicos de ambientes externos, y un interesante tema de fantasía con reminiscencias de las adaptaciones de dibujos animados de Rankin/Bass de The Hobbit y Return of the King. Las voces de los héroes y unidades son inconsistentes, y en algunos casos, malas. Esto contrasta notoriamente con la voz que narra las cuatro campañas del juego, con ejemplos notables como las voces de los lamentos de las Undead Hordes.



El juego

Bajo la superficie, Disciples es también un juego con un flujo muy consistente y sólido. Si bien el mismo se parece mucho al sistema de juego de los títulos de la saga de Heroes, el mismo hace unos cuantos y significativos cambios a la fórmula. El más importante es los mismos es el manager de experiencia. Los puntos de experiencia son ganados no solamente por los generales de nuestro ejército, sino también por nuestros soldados. Si bien debemos realizar los diversos upgrades de nuestro palacio para poder mejorar nuestras tropas, éstas deben primero ganar niveles de experiencia. Esto elimina la forma tradicional de uso del árbol tecnológico de la saga de Heroes: incluso aunque podamos construir rápidamente cada upgrade disponible de nuestras estructuras, nuestras tropas de hecho no mejorarán hasta que hayan sobrevivido suficientes batallas para pasar al siguiente nivel.

El sistema de combate de Disciples a su vez difiere en gran medida del de Heroes.

Hay un límite restrictivo respecto del número de unidades en cada ejército de un general, por lo cual llenar los slots disponibles de un héroes con una horda de las mejores criaturas disponibles simplemente no es una opción. De hecho, gracias al sistema de experiencia, las mejores tropas no están disponibles al principio, debido a que deben comenzar como tropas "verdes" y ganar niveles de experiencia. Cuando un combate tiene lugar, el mismo se desarrolla de forma muy diferente a los de Heroes: no combatiremos en un escenario alargado y lleno de obstáculos, es una mezcla de unidades que tiene lugar en una pequeña caja de dimensiones claustrofóbicas. Cada unidad en el juego está limitada a una sola función, y debido a que tenemos tan pocos slots en nuestro héroe al comenzar, elegir una mezcla estratégica de criaturas es crítico para nuestro éxito.



El área de combate es tan pequeña hasta el punto de ser claustrofóbica.

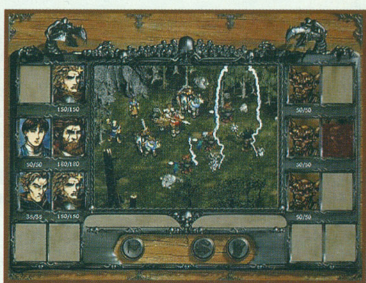
Explorando el mapa

De todas las mecánicas de juego de Disciples, la exploración del territorio es la que más recuerda al modelo de Heroes. Nuestros héroes exploran el mapa en busca de tesoros y recursos en la forma de minas de oro y cuatro tipos de maná mágico. Sin embargo, no reclamaremos recursos simplemente caminando sobre ellos, sino que deberemos transformar el terreno debajo del recurso, conquistando la tierra que lo circunda, o contratando una unidad especial para que plante una vara cerca del mismo. Al igual que en los juegos de la franquicia Heroes, monstruos errantes también pueblan el mapa y custodian tesoros y caminos. Pero en lugar de evitar los encuentros con monstruos poderosos como deberíamos hacer en Heroes, nos encontraremos buscando el combate con cada uno de ellos para ganar esos puntos de experiencia para nuestras tropas, debido a que las unidades experimentadas son mucho más poderosas que las novatas. Afortunadamente en Disciples es posible disfrutar de un elemento inexistente en los juegos de la serie Heroes: podremos contratar una unidad ladrón, un aliado único y valiosísimo con habilidades fantásticas, como las de envenenar un ejército enemigo completo, asesinar su unidad más débil, o desafiar a su líder a un duelo a muerte.



En síntesis

Si bien Disciples debe buena parte de su desarrollo a los juegos de la serie Heroes of Might and Magic, hace muchas cosas de modo diferente y en formas interesantes, como, por ejemplo, la forma de ganar experiencia de las unidades, que lo aleja de la frenética escalada de la tecnología de Heroes, y que fuerza al usuario a realizar significativas decisiones tácticas a la hora de realizar los upgrades de sus tropas. Sus pequeños ejércitos se ven a su vez como escuadrones de unidades, y se sienten como partidas de aventureros, y todos estos elementos se combinan para hacer que jugar a Disciples se sienta menos como jugar a una copia de Heroes y más como un estratégico por turnos con elementos RPG. Disciples toma elementos de excelentes fuentes, agrega buenos elementos propios, y los mezcla para producir una experiencia que se ve bien, suena bien, y, por sobre todo, se juega con placer.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un estratégico por turnos que toma los mejores elementos de la serie Heroes of M. & M.

LO QUE SI: Jugabilidad. Sistema de experiencia. Gráficos. Música. Curva de aprendizaje rápida.

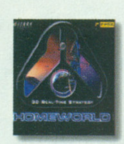
LO QUE NO: Algunas de las voces. Poca dificultad.

81%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Relic Entertainment / Sierra Studios
INTERNET: www.sierrastudios.com/games/homeworld/
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D, 150 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía LAN (TCP/IP o IPX)

PREMIO X XTREME



Homeworld

O de cómo emular al capitán Kirk sin tener que vestirse con uno de esos ridículos pijamas azules...

Por Rodrigo Peláez

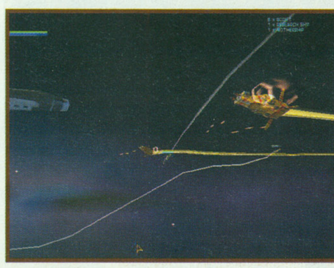
Sierra lo hizo de nuevo (y van...) despachándose en esta oportunidad con (leer lo siguiente con la frente en alto) el primer juego estratégico espacial en tiempo real de la historia ¡completamente en 3D! Se los dije, ¿y ahora qué van a hacer?

Cuando corran a su tienda de soft amiga (después de leer este excelente review) y pidan el Homeworld, recuerden que da lo mismo llamarlo por su nombre que decirle al que los atienda: "dame un cuartito de Star Wars, un cuartito de Galactica, uno de Star Trek y otro cuartito de Robotech"; porque en cuanto aparezca frente a sus ojos la excelente presentación del juego, y comiencen las primeras misiones, van a sentir como nunca antes que están inmersos en cualquiera (y en todas) de estas películas/series. Tan simple como eso.

Pero no nos pongamos sentimentales; así que para empezar de una buena vez, ahí les va mi grito de guerra: amigos, colóquense la escafandra y salten a sus Scouts porque nos vamos derechito a masacrar marcianos.



Oh-oh, estos chicos parecen enojados...





Episodio I "Miren lo que desenterró el Boby"

La historia del Homeworld es, quizás, su punto más fuerte, porque es la responsable de hacernos sentir esa ansiedad y angustia que nos acosará durante todo el juego hasta que logremos llevar a buen puerto nuestra aventura. Para no aguarles la fiesta y quitarles el gusto de descubrir el argumento por sí mismos, les contaré lo básico: en Kharak, nuestro planeta natal, un satélite explorador encontró en el desierto una gigantesca nave espacial que, luego de ser completamente desenterrada, nos reveló evidencia suficiente como para llegar a una terrible conclusión: somos extranjeros de la que supusimos durante siglos nuestra tierra. Descendemos, en efecto, de una raza "invasora".

Gracias a un mapa que contenía la astronave (y a gran parte de la tecnología que pudimos currarle) nuestro pueblo está listo (luego de muchos años de intensos preparativos y sacrificios) para abandonar el planeta adoptivo a bordo de nuestra monstruosa Mothership (con capacidad para saltos hiperespaciales) y partir rumbo a nuestro verdadero hogar. De más está decirles que los problemas empezarán en cuanto se nos ocurra poner el primer pié en el espacio exterior y continuarán a lo largo de las 16 misiones que nos esperan con los brazos abiertos y los misiles apuntando.

La introducción a nuestra odisea está contada con exquisitas ilustraciones blanco y negro tipo "rough", acompañadas por una música espectacular (en la Editorial esperamos ansiosos que salga algún CD con los soundtracks) y relatada por una voz en off que conoce el arte de las pausas y de las palabras pronunciadas con el tono exacto (el profesionalismo de las voces será una bendita constante a lo largo del juego). Este punto, que puede parecer una tontería para muchos, no hace más que evidenciar la seriedad con que el Homeworld fue desarrollado. Encima, todas las escenas "cinemáticas" están realizas con el propio engine del juego, y créanme, más de una


Los chicos malos se irán a la cama sin postre...

vez van a sospechar que alguien metió la mano para retocarlas.

Episodio II "Mami, ¿se puede quedar a comer el sucio Taiidan?"

Los clanes protagónicos que integran el Homeworld son dos: los Kushan y los Taiidan. Ambos poseen similares tecnologías y unidades (aunque varían los diseños), salvo por dos unidades únicas de cada clan; con lo cual siempre encontraremos algún "hermano gemelo" en el otro bando. Esto puede resultar criticable, pero tiene por fin ayudar a que la jugabilidad sea más fluida y a que nadie se lleve siempre las de ganar.

No importa a quien elijamos, el objetivo será siempre el mismo: llegar a nuestro verdadero planeta en un solo pedazo y combatir al vecino de turno (no les pienso contar nada sobre la mala jugada que nos tienen preparada apenas arranquemos en el juego). Y aquí es donde el Homeworld comienza a despegarse del resto de los estratégicos en tiempo real a los que estamos acostumbrados: nuestras unidades nos seguirán a lo largo de toda la aventura acompañándonos de nivel a nivel (con lo cual las mimaremos más de lo acostumbrado) y una vez que hallamos liquidado al enemigo o cumplido los objetivos de la misión en curso (inclusive antes) se nos permitirá permanecer en la zona hasta que nos dignemos a pulsar el botón de salto hiperespacial cual émulos de Chewbacca; con lo cual podremos dedicarnos a recolectar tranquilos "Resource Units" que luego serán procesados para construir las unidades que necesitemos o queramos (algo así como el famoso Tiberium del Command & Conquer); además de poder reparar y agrupar nuestras fuerzas.

Como si con nuestros rivales no fuera poco, encontraremos más razas diseminadas a lo largo de la aventura, algunas amigas y otras no tanto; así que a mantener los ojos bien abiertos y la flota equipada a full, porque nunca se sabe...

En lo que respecta a nuestras unidades, no quiero contarles demasiado pero me basta con decirles que, gracias a nuestra "Research ship" (o nave de investigación) nuevas unidades y tecnologías estarán disponibles a lo largo de nuestro periplo para que podamos ampliar nuestras esperanzas de victoria (y de vida). Contaremos con cazas Scout e Interceptors, con naves bombarderas como el Attack Bomber, con los Resource Collectors, con poderosas fragatas como la Ion Cannon Frigate (que dispara hermosos rayos capaces de partir al medio al descuidado de turno), con Probes (los famosos satélites espías de Star Wars) o, como ya les conté antes, las Research Ships (cuantas más naves de investigación, mejor) y un largo y saludable etc.

Episodio III "Lord Vader también hizo palotes"

¿Los tutoriales del Homeword? EX-CE-LEN-TES. Ni más ni menos. Una vez más (y van...) Relic demostró que en este campo tiene mucho que enseñarles a los pelones que lanzan estratégicos al mercado y nos niegan cualquier indicio de lógica en las interfaces de los mismos (¿les suena la del Braveheart?).

No tienen más que recordar los tutoriales de la serie Caesar (también de Sierra) para saber de lo que estoy hablando. Consignas claras y entretenidas como para ir tomándole el gustillo al juego (eso sí, HAGAN LOS TUTORIALES SI O SI o después lo lamentarán) y, encima, quedan grabados hasta el punto donde llegamos para después continuarlos (o repetir algún concepto que se nos halla escapado).

Claro está que un tutorial de nada sirve si la interface del juego es un desastre; y en este punto, el Homeworld arrasa con casi cualquier estratégico que hayas jugado en tu vida (con excepción del Warcraft o el C&C) porque posee un sistema de comandos tan sencillo e intuitivo que resulta verdaderamente increíble terminar el tutorial y en apenas minutos estar comandando nuestra flota hacia la victoria. Que quede claro, eso sí, que el entrenamiento no refleja en lo absoluto el alegror por venir; así que no se desilusionen cuando lo hayan terminado



porque aún falta lo mejor.

A continuación, amigos, me despido y los dejo con un invitado especial que nos dará su valioso punto de vista sobre este revolucionario programa. He dicho. Con ustedes, el Dr. Picor...


¡Vaaamonooos!

Episodio IV "Una nueva esperanza del Dr. Picor"

Queridos estudiantes, antes que nada quiero que quede en claro que esta no será una autopsia como tantas otras, porque la llegada del Homeworld a mi fría mesa de operaciones nos abre a todos un increíble horizonte en lo que respecta a la nueva camada de juegos estratégicos que, seguramente, aparecerán después de él.

Apenas hacemos la primera incisión, descubrimos algunos elementos fundamentales que ya fueron tocados (torpemente) por el Sr. Peláez (a propósito, agradezco su amable invitación), pero que quisiera recalcar una vez más: a) Los gráficos: estos presentan un nivel de detalle pocas veces visto en un juego estratégico; todas las naves poseen modelo de daños (algunos más elaborados que otros, entre los cuales contamos llamaradas, explosiones esporádicas, humo, etc.), partes móviles (torretas, compuertas, etc.), luces (incluso algunas tienen la delicadeza de titilar) y colores configurables. Encima, la estela que despiden las unidades al movilizarse le agrega al conjunto una increíble cuota de realismo y buen gusto, además de clarificarnos la velocidad y la dirección en la cual se desplazan. Además, recordemos que podemos ver nuestras unidades desde cualquier ángulo (las maravillas del 3D) e inclusive seguir a una o a un grupo de ellas de cerca.

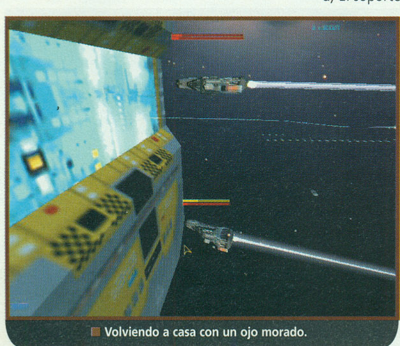
b) El sonido y la música: un espectáculo aparte, mis queridos estudiantes. Escucharemos a nuestras unidades pidiendo refuerzos o combustible, dándonos su punto de vista sobre las batallas en curso, aprobando nuestras ordenes e informándonos acerca de distintos acontecimientos. Haciendo zoom sobre las distintas unidades aumentará el rugir de los motores o el sonido de los láseres y de los impactos que reciban; todo esto acompañado por una excelente música new age (el grupo Yes tuvo algo que ver en todo esto) que nos pondrá la piel de gallina en más de una oportunidad.



Nuestra tímida flota a punto de zarpar.

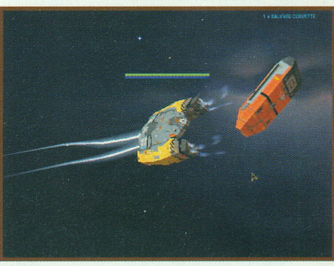
c) Los gráficos: como estamos hablando de un juego espacial en el que podemos desplazarnos en cualquier dirección (y en donde nunca terminaremos de avanzar), los fondos del mismo requieren un tratamiento singular; y aquí Relic Entertainment nos demuestra una vez más que sabe hacer su trabajo: hermosas nebulosas, planetas, estrellas y constelaciones poblarán nuestras pantallas haciéndonos creer parte de ese universo. La variedad de naves, su nivel de detalle y sus distintas morfologías contribuyen también con la causa; y el engine del juego es de lo mejor que he visto hasta el momento (si LucasArts llega a igualarlo con su próximo lanzamiento, el Force Commander, estamos salvados).

d) El soporte multiplayer: es bueno saber que contamos con la posibilidad de aplastar hasta 8 amigotes vía LAN (TCP/IP o IPX), en Internet mediante WON y que además contamos con modo Skirmish contra la máquina. Todos los modos cuentan con gran variedad de factores para setear (cantidad de "Resource Units", objetivos, condiciones de victoria, misiones, etc.) lo cual le otorga una merecida longevidad al juego.


Volviendo a casa con un ojo morado.

Por último, les recomiendo que no olviden mirar los créditos en el menú principal del Homeworld (más bocetos y más música) y, por sobre todas las cosas, que instalen el patch del XTREME CD de este mes que lo lleva a la versión 1.03 porque es bastante probable que tengan algún problemilla con las API en lo mejor de la aventura (en mi caso, se me colgaba siempre en la cuarta misión).

Para redondear la autopsia, me resta decirles que si son amantes de los estratégicos en tiempo real, aquí encontrarán un clásico que contarle a sus nietos. Si por el contrario les asusta la estrategia y llegaron hasta aquí envalentonados por el 93% que se le otorgó al juego, créanme que probarlo no hará que se



les caiga el pelo (recuerden lo de los tutoriales) pero sí les provocará ojeras (pero en todo caso, ojeras gracias al alegror nocturno por venir). Ahora sí me despido de ustedes, queridos estudiantes, hasta la próxima autopsia.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El primer juego estratégico espacial en tiempo real de la historia ¡completamente en 3D!; y auguro que por MUCHO tiempo, el mejor.
LO QUE SI: ¡La historia! ¡La música! ¡El sonido! (las voces merecen una review aparte). ¡Los gráficos! La sencilla interface. Los exquisitos tutoriales (¡por fin!).
LO QUE NO: Necesita un patch para funcionar correctamente. De a ratos, comandar nuestra flota en el medio de un combate masivo puede resultar bastante caótico (una lástima que no incluya alguna combinación de teclas para subdividir nuestros escuadrones). ¿Iuuujuuu? ¿Cómo seteamos el nivel de dificultad?

93%

HAY MUCHOS SIMULADORES DE VUELO,

PERO SÓLO UN FLIGHT UNLIMITED.















Distribuye **MICROBYTE S.A.**
Paz Soldán 4975 - 1427 - Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 4553-7666** - e-mail **soporte@microbyte.com.ar**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cryo Interactive / Friendware / Centro Mail
INTERNET: www.cryo-interactive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 350 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 8x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

Crónicas de la Luna Negra

Universo de magia y destrucción, se busca

Por Durgan A. Nallar

Los franceses de Cryo Interactive decidieron meterse con la estrategia en tiempo real y lanzaron en pocos meses dos juegos para tener en cuenta. El primero de ellos, Saga: la Furia de los Vikingos, fue comentado en el número de septiembre de XPC, obteniendo un más que bien ganado 79% de promedio, lo cual da una idea de lo mucho que podría llegar a gustar a los seguidores del género. El segundo es el que nos ocupa hoy, Crónicas de la Luna Negra, basado en un popular cómic francés escrito y dibujado por unos tipos llamados Froideval y Ledroit. Aquí nadie los conoce, o al menos casi nadie, pero en el país europeo el solo nombrarlos provoca el éxtasis de la maza.

Sea como sea, y que Froideval y Ledroit nos perdonen por nuestra ignorancia, nosotros hemos de juzgar al producto por sus propios méritos, libres de toda emoción inspirada por una obra que sin duda ha de ser de gran calidad pero que en Argentina se desconoce. Y el resultado de muchas horas de juego es positivo. Cryo está renaciendo lentamente de las cenizas y, poco a poco, sus producciones comienzan a dar visos de maestría en esto de crear juegos de ETR.



La magia puede definir batallas imposibles.

El Imperio de Lhynn

Lo que primero llama la atención en Crónicas es el enorme tamaño de las unidades, en algunos casos hasta diez veces más grandes que en cualquier otro juego de estas características. También su cantidad, que se eleva a más de ochenta. Hay cuatro bandos, cada uno con sus unidades distintivas: el Ejercito del Imperio, la Justicia, la Luz y la Luna Negra. Luego de algunas misiones que sirven para comprender el funcionamiento del juego, en el que guiamos a Wishmerill, un poderoso guerrero armado con una espada de fuego y algunos hechizos mientras avanza hacia un castillo, podremos seleccionar entre las cuatro fuerzas y empezar la campaña. En total son más de sesenta misiones entre todas, un número harto suficiente para contentar a cualquiera.



Además de las cuatro razas guerreras, el Imperio de Lhynn, nombre con el que se conoce al mundo fantástico de Crónicas, está poblado por un surtido grupo de criaturas: Elfos, Enanos, Gigantes, Orcos, Muertos Vivientes y Demonios. Estas criaturas podrán ser aliadas o enemigas, dependiendo de los pactos que hagamos, de la historia, que es lineal aunque repleta de giros imprevistos, y de la forma en que manejemos nuestro castillo, el lugar donde organizaremos nuestros ejércitos y comercializaremos tropas.

Gráficamente, el juego sorprende. Las unidades no sólo son enormes (tienen que ver a los Gigantes Orcos o a las Tortugas de Guerra de los Enanos caminando entre los ejércitos y ocupando buena parte de la pantalla), sino que están excelentemente bien animadas. Da gusto observarlas, por su tamaño, sus movimientos y su colorido.



Crónicas tiene un excelente Bestiario.

Realmente en ese sentido es una dura lección para otras compañías. En un juego como éste, lo que más importa suele ser la jugabilidad, su originalidad y el balance de las unidades; pero es bueno tener además el apoyo de unos gráficos de tanta calidad. Cryo siempre se distinguió en el área gráfica. Sumen a esto una vasta librería de sonidos impecables y una música de primer nivel.

4000 guerreros

La vista isométrica del juego, como pueden constatar en las capturas de pantalla, es la típica en 2D. Crónicas no utiliza ningún tipo de aceleración gráfica aunque los efectos de luz y los hechizos se ven estremecedores. Los escenarios de las cuatro campañas son variados y con un altísimo nivel de detalle también. Hay unos quince diferentes, si contamos bien, desde llanuras regadas por ríos en movimiento (ya saben, en algunos juegos los ríos parecen siempre congelados, aún en pleno verano) hasta estepas nevadas y valles de arena. Ciertas construcciones aparecen cada tanto, algunas de ellas tan grandes que no caben en una pantalla. A lo largo de las cuatro campañas encontraremos impresionantes fortificaciones, cementerios repletos de estatuas demoníacas o colosales nidos de dragón.



Y en estos paisajes de fantasía veremos en acción a las enormes unidades del juego, que pueden estar en combate en un número abrumador. Según el manual, es posible controlar hasta cuatro mil a la vez, pero en la práctica nunca pudimos asistir a tremendo evento, en parte porque a veces los combates se suceden muy rápido, a pesar de que con presionar la barra de espacio el juego se detiene para que podamos dar órdenes a las tropas, como ocurre en Baldur's Gate, y en parte porque inevitablemente el juego sufre las consecuencias de tener a la vista a tantas unidades animándose y emitiendo sonidos. De todas maneras, hay que reconocer que con el equipo recomendado el engine logra sostener un suave desplazamiento de pantalla aún con algunos cientos de luchadores. Claro, las batallas son demenciales, algo nunca visto, pero todo tiene un límite. Una consecuencia directa de este sistema de combate entre multitudes es la ausencia de soporte multiplayer, algo que parece imposible en un estratégico de estas características. Imperdonable, dirán muchos. Si Crónicas se pudiera jugar en red, sin duda su puntaje sería mucho mayor.

Sangre épica

El juego se desarrolla en dos etapas: en una, movemos por turno nuestras tropas - podemos tener cuantas podamos comprar u obtener de otra forma- a través de un mapa táctico, tratando de alcanzar el siguiente destino. En este momento podemos acceder a nuestro castillo, donde organizaremos regimientos, compraremos y venderemos unidades e investigaremos nuevas tecnologías (lo usual; por ejemplo, nuevos metales para armaduras o caballerizas para tener jinetes). Cuando se produce la intercepción con los regimientos del enemigo, llegamos a la otra etapa, la del combate isométrico. Aquí veremos a Wishmerill y asistiremos a una breve historia que nos iniciará a la lucha. En general, descubriremos que la historia de las campañas es algo similar, pero siempre entretenida. Lo que puede aburrir, lamentablemente, es la reiteración del combate. ¡Y el monótono acento español (Crónicas está en castellano)!

El uso de la fuerza bruta por parte de nuestros ejércitos, de los personajes especiales, que resultan demasiado poderosos (ellos solos pueden ganar una batalla gigantesca mientras nos quede al menos vivo Wishmerill) y el papel de la magia, variada y sorprendente, ponen variantes al combate pero no alcanza para llevar a Crónicas al nivel de un clásico. ¡Pero que cerca estuvo Cryo esta vez! El juego necesita de un mejor balance entre unidades. Un ejemplo: jugando la campaña con los Orcos, tener dos brujos nos convierte en casi invencibles, porque con el hechizo de levantar muertos en unos pocos segundos todos los orcos caídos en batalla regresan convertidos en zombis, vampiros o esqueletos. Muy rápido. A esto hay que adicionarle el eterno problema de la falta de IA en las unidades, que se quedan paradas mientras las golpean desde lejos o necesitan que las guiemos personalmente.

Hay otros problemitas, más bien molestias: las rejas de los castillos están horriblemente desencajadas siempre y, a menos que juguemos en una resolución alta, digamos 1024x768, al principio el juego es tan veloz que debemos detenerlo a cada rato pulsando la pausa. Pero se trata de simples incomodidades que no desmerecen en absoluto a uno de los juegos más vistosos e interesantes del género.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RTS fantástico medieval con acento francés y mucha magia.
LO QUE SI: Las campañas variadas, las enormes unidades, los escenarios detallados, los sonidos y la música hacen de Crónicas una experiencia sensorial.
LO QUE NO: En batallas superpobladas el engine da muestras de fatiga. ¡No tiene soporte multiplayer!

80%

PROMEDIO **92%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ensemble Studios / Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 200 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98 o NT4.
SOPORTE MULTIPLAYER: 16 jugadores por LAN o Internet via Microsoft Gaming Zone

DEMO EN EL CD!

PREMIO X XTREME



Age of Empires II: The Age of Kings

Ensemble Studios y Microsoft nos muestran como se evoluciona de un buen juego a un clásico....

Por Diego Bournot

1999 parece ser el año de la estrategia en tiempo real. Durante los dos años anteriores, los usuarios de juegos de PC vimos un firme dominio del mercado por parte de los arcades 3D, gracias a excelentes títulos como Half Life, Rainbow Six, Thief y Kingpin; pero, tras este descanso, la estrategia en tiempo real ha explotado nuevamente en nuestras computadoras. Cuando miramos la cantidad, y sobre todo, la alta calidad de los títulos lanzados durante el curso de este año, no podemos menos que reconocer que la estrategia en tiempo real goza de una excelente salud. El esperado Command & Conquer: Tiberian Sun; el juego de Sierra candidato a juego del año, Homeworld; el sorprendente Shadow Company de Ubisoft; Dungeon Keeper II, secuela del aclamado juego que nos mostró lo divertido de ser un villano; la secuela de fantasía de Total Annihilation, de Cavedog; y, finalmente, el tema central de nuestra nota: Age of Empires II: Age of Kings, segunda parte de uno de los estratégicos mas vendidos de la década.

Un poco de historia...

Los comentarios de los reviewers que analizaron Age of Empires no tuvieron un efecto apreciable en los usuarios, los cuales adquirieron el juego en masa: Age of Empires vendió más de un millón de ejemplares, convirtiéndose en un éxito de enormes proporciones en el mercado de los juegos de PC. La campaña publicitaria que lo describía como una mezcla de los mejores elementos de Warcraft II y Civilization no era precisamente exacta: los elementos de Civilization de hecho no existían en el juego, y a esto se sumaban algunos defectos de importancia, como problemas de pathfinding, y pobre inteligencia artificial, todo lo cual convertía a Age of Empires en un producto que, si bien era bueno, distaba mucho de ser excelente. No obstante el hecho de que pese a estos defectos Age of Empires fue un enorme éxito, Ensemble Studios y Microsoft no cometieron el error de echar en saco roto las observaciones de los críticos. Tras un proceso de desarrollo de casi dos años, y, tal y como pronosticamos en nuestra preview del mes pasado, Age of Empires II: Age of Kings; la segunda parte de esta serie, ha corregido casi todos los problemas que aquejaban a Age of Empires y que nos impedían considerarlo un excelente producto. En esta ocasión, los programadores de Ensemble nos han proporcionado un juego que posee una profundidad y complejidad enormemente superior a aquellas de Age of Empires.





El juego

En primer lugar, debo aclarar que el juego y sus mecánicas son muy similares a las de Age of Empires. A simple vista, se trata de Age of Empires con mejores gráficos y una gran cantidad de refinamientos. Para los principiantes, ahora existen trece nacionalidades a elegir, contra las doce de Age of Empires. Cada una de estas civilizaciones es capaz de construir su propia unidad única, y posee diferentes pros y contras. Bajo una mirada superficial, una civilización adicional constituye una adición menor. Sin embargo, las mejoras de Age of Kings con respecto a Age of Empires distan mucho de ser pura cosmética: la profundidad y complejidad que se ha añadido al engine, hacen de Age of Kings un producto infinitamente superior a su predecesor. En este aspecto, Age of Kings provee al usuario una experiencia parecida a la de Starcraft: la disparidad entre civilizaciones, hace que los jugadores sean capaces de jugar con cada una de las naciones y en cada caso vivan una experiencia enteramente diferente; como lo fue en Starcraft el jugar con nuestros queridos Terrans y cambiar luego a Zergs o Protoss. En cada caso, experimentábamos la sensación de jugar a un juego completamente nuevo, y esto es lo que Ensemble Studios ha añadido en Age of

TOM TAKE OFF MULTIMEDIA

Presenta:

un programa único con el que CUALQUIERA puede hacer sus propios juegos para divertirse o ganar muchos $$$















¿Cualquiera?

Ahora con funciones 3D



CONCURSO DIV2
Envianos tu programa realizado con el DIV2 ¡Y GANÁ IMPORTANTES PREMIOS! Buscá las bases en el libro o en http://www.net2land.com

(bueno...casi)

EL EQUIPO PERFECTO

Un nuevo entorno de desarrollo que ha evolucionado, tanto en sencillez de uso, como en potencia y capacidad. Además, las últimas herramientas incorporadas harán que DIV2 y tu imaginación formen un equipo perfecto.

Producido por



Distribuidor exclusivo



TAKE OFF MULTIMEDIA S.R.L.
Pueyrredón 495-Ramos Mejía
(1704) Buenos Aires- Argentina
Tel/Fax (5411)4656-8506
takeoff@net2land.com

Todos los detalles en:

www.net2land.com

Pedilo en Musimundo!

Kings, un elemento muy adictivo del que carecía por completo Age of Empires. No me extenderé en detalles respecto del árbol tecnológico, las civilizaciones, las construcciones, o las campañas de Age of Kings, debido a que hay muy poco que agregar a lo dicho en mi preview de este juego, la cual pueden leer en el número de Xtreme PC de octubre pasado. Lo que si puedo decir es que, si bien Age of Kings está aún muy lejos de tener la complejidad de Civilization II, el mismo está mucho más cerca de ello que su predecesor, Age of Empires.

Los gráficos y la interface

En cuanto a gráficos, Age of Kings es muy superior a Age of Empires, con estructuras más grandes y elaboradas. En rigor de verdad, Age of Kings, gráficamente hablando es maravilloso. El tamaño incrementado de las construcciones da al usuario la ilusión de encontrarse más cerca del campo de batalla, algo que, si bien es una atractiva mejora visual, puede llegar a entorpecer nuestro accionar al limitar nuestro campo visual. En ese caso, la solución se encuentra al alcance de la mano: sólo hay que cambiar la resolución gráfica de 800x600 pixels a 1024x768 (en caso de disponer de una PC potente).

Pensando en la interface, al igual que en los arcades 3D, creo que hemos llegado a un punto en el cual el género de los estratégicos en tiempo real poseen un sistema establecido dentro del cual quedan englobados todos los expoenetes del género. Tomando las sugerencias de los usuarios y observando los otros juegos del mercado, Ensemble añadió una gran cantidad de mejoras que convierten a la interface de Age of Kings en una de las más sólidas e intuitivas del mercado. Las hotkeys están muy bien configuradas, y hacen que el construir sea una tarea fácil. No obstante, sería interesante que el juego dispusiera de la posibilidad de configurar teclas de función



para realizar determinadas tareas, automatizando el proceso.

El flujo del Juego

Jugar a Age of Kings es una profunda y satisfactoria experiencia. La combinación de Historia y Estrategia, presentadas de forma cohesiva y divertida, hacen de este juego una de las mejores experiencias en la materia que he tenido. Existe en Age of Kings una gran jugabilidad, nos encotramos ante un producto que ofrecerá meses de satisfacciones aún al más inteligente estratega. El modo single player, como anticipáramos en nuestra preview, es expansivo, muy bien redondeado y diversificado, con campañas imaginativas, divertidas y excitantes. El modo multiplayer es aún mejor, e incluso permite salvar las partidas en progreso.

La música y el sonido

Los efectos de sonido son buenos. Las catapultas sacuden el suelo al marchar dentro de territorio enemigo, el galope de los caballos es rítmico y realista, y todos los sonidos propios de un ambiente lleno de vida, dan a Age of Kings una sensación de realismo muy logrado en este aspecto.



Al igual que en Age of Empires, la banda musical está compuesta de melodías con reminiscencias clásicas. Particularmenter en este juego, la música no juega un rol importante en el juego, no estando asociada a los resultados de la pantalla como por ejemplo en los juegos de la serie de Heroes of Might and Magic.

La inteligencia artificial

Dadas todas las mejoras que Age of Kings posee con respecto a su predecesor, una de las que más deseabamos ver era una mejor inteligencia artificial. De hecho, el engine ha mejorado en este aspecto, pero no tanto como hubieramos deseado ver. Existen aún algunos problemas de pathfinding, y, si bien las formaciones de combate son una excelente adición, las unidades no poseen aún el suficiente sentido común como para sacar provecho de las mismas utilizándolas acertadamente en combate. No obstante, lo que estoy pidiendo es de una exquisitez nunca vista en este género de juegos, y no es esperable un juego que piense estratégicamente de la misma forma que podría hacerlo un experimentado rival humano en una partida multiplayer; por lo menos durante unos cuantos años más.

En cuanto a la dificultad del juego, es muy interesante la posibilidad de configurar la misma según nuestras preferencias, lo cual torna a Age of Kings mucho más amigable al usuario que su predecesor, sobre todo, teniendo en cuenta lo injustos que son algunos de los escenarios de las campañas en su dificultad máxima. Age of Kings no es imposible de terminar en su modo single player, pero exigirá en gran medida nuestras capacidades de estratega.

Conclusión

Age of Kings es un juego excelente, que representa una enorme mejora en todos los aspectos respecto de Age of Empires. Evidentemente, Ensemble Studios y Microsoft han aprendido la lección, y han producido un juego de una profundidad y diversidad sin precedentes, que promete incontables horas de diversión; y el cual recomiendo fervientemente.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La segunda parte de uno de los RTS más vendidos de la historia.
LO QUE SI: Jugabilidad. Profundidad. Diversidad. Gráficos. Rejugabilidad.
LO QUE NO: Aún subsisten algunos problemas de inteligencia artificial, pero ha habido una gran mejora en este campo.

92%

AGE of EMPIRES II

THE AGE OF KINGS

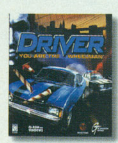
No has nacido noble,
pero tu destino es gobernar como un rey

- COMANDÁ TUS CABALLEROS EN ATEMORIZANTES FORMACIONES.
- DOMINÁ LOS MERCADOS MUNDIALES.
- PERSONIFICÁ A WILLIAM WALLACE, SALADIN, BARBARROSA, JUANA DE ARCO Y GENGHIS KAHN.
- ESCUCHÁ A LOS MONJES HABLAR DE TRECE GUERREROS Y CIVILIZACIONES, TODAS EN SUS PROPIOS DIALECTOS.
- CONSEGUÍ LA VICTORIA A TRAVÉS DE CONQUISTAS, BARRERAS ECONOMICAS, O EXPLORANDO.
- ENCONTRA LA GLORIA EN: www.microsoft.com/games/age2

Microsoft

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Reflections Interactive / Gt Interactive / Edusoft
INTERNET: http://driver.gtgames.com/home.html
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee



Driver

Efecto Hidden & Dangerous a la Starsky & Hutch

Por Sebastián Di Nardo

Cuántas veces habremos visto Bullit, y envidiamos a Steve Mc Quinn mientras correteaba alocadamente en su auto escapando de la ley? ¿Cuántas veces quisimos sentirnos como los Dukes de Hazzard escapando de los torpes patrulleros que intentaban cortarles el paso? Bueno señoras y señores, les comunico que el fin de la era de la envidia ha llegado. Driver está aquí. La mafia necesita un chofer... ¿quién creen que será?



Los policias son peligrosísimos, y las colisiones frontales, letales.

En marzo de este año les contamos en un preview nuestra primer sensación con respecto a Driver; un arcade de autos cuyo destino inicial sería la Playstation. Es casi una regla que las conversiones de un juego de consola, no llenen del todo nuestras expectativas en la poderosa PC. ¿Se repetirá la historia con Driver? Veamos...

Atrápame si puedes

Nuestro personaje es un policía llamado Tanner, trabaja encubierto aparentando ser un conductor experimentado que ofrece sus servicios a la mafia, realizando "trabajitos" al mejor postor. ¿Cuál es el fin de semejante riesgo? Atrapar al "pez gordo" de una importante organización criminal.

Comenzamos en un estacionamiento, demostrando nuestra habilidad al volante ejecutando maniobras casi imposibles mientras un cronómetro toma nuestro tiempo. De más está decir que si tardamos demasiado o abollamos mucho el auto no conseguiremos el trabajo.



Una vez que nuestro intrépido al volante logra semejante proeza, empieza el verdadero tongo. Dentro de una habitación de hotel barato, en el contestador telefónico, encontraremos las distintas propuestas de trabajo que nos han dejado los malhechores. Algunas veces elegiremos entre 3 mensajes y otras entre 2, lo cual nos da una amplia variedad de misiones. Pero no se ilusionen, no importa el camino que tomen hay trabajos que son clave a los cuales no podremos escapar.

A medida que salimos airosos de las cada vez más complicadas situaciones, ganamos una mayor confianza en el ambiente criminal e iremos mudándonos a través de 4 ciudades en busca de nuevas emociones. Miami, San Francisco, New York y Los Angeles serán los escenarios de nuestras fechorías al volante, lidiando con sus habitantes y su tráfico. Sí señor, leyeron bien, cada ciudad tiene edificios y calles distintas, con semáforos, autos circulando y peatones caminando por las calles. Por supuesto, cada una de estas ciudades tiene elementos reconocibles: en Miami por ejemplo tenemos largas autopistas sobre el agua, y en San Francisco las afamadas calles en subida y bajada y el mismísimo Golden Gate.

Para aquellos que no tengan muchas ganas de cometer fechorías, la opción Take a Ride permite manejar libremente y apreciar los detalles de la ciudad, y para quienes sólo quieran efectuar una misión; Driving Games los deja participar en un solo evento a elección.

No todo lo que brilla es oro

Para ser honestos, los gráficos están bien. Pero solo eso, bien. Cumplen con lo necesario sin ser un desparramo visual.

Los modelos de los autos están bien logrados y todos tienen un look 70´ que nos recuerda viejas series televisivas como "Las Calles de San Francisco" o "Starsky & Hutch". Por supuesto cada uno de ellos tiene unos brillos muy bonitos, pero nada que no hayamos visto antes (Midtown Madness utiliza la misma técnica) y desgraciadamente cometen los mismos errores. Las cabinas podrían haber sido modeladas en 3D, pero era de suponer que al ser una conversión de consola, el resultado no iba a ser muy distinto a esa versión. También podemos encontrar algunas fallas en la terminación, como por ejemplo el extraño modelo de los neumáticos. Si los miran con atención van a notar que tienen 2 puntitas en cada lado, gracias a que nuestros apurados amigos programadores equivocaron el tamaño de las texturas de los laterales.





Por supuesto, como en la mayoría de juegos de autos, contamos con 3 vistas para conducir nuestro bólido setentoso. Una desde afuera del auto (la cámara utilizada por el juego por defecto), desde adentro y en el paragolpes. La cámara ubicada en el interior resulta, en mi caso, la más atractiva para poder sentir la adrenalina de la velocidad fluir por las venas. Desgraciadamente en la mayoría de los casos me encontré con lo que yo llamo "efecto Matchbox". Algunos de ustedes, los más grandecitos quizás, recuerden unos autitos de colección con este nombre, en los que generalmente por los agujeritos podíamos ver que eran huecos en su interior. Eso es lo que sucede con algunos autos de Driver cuando son piloteados desde su interior. Podemos ver un extraño agujero entre el capot y la parte inferior de la pantalla, a través del cual se ven claramente... ¡LAS RUEDAS!



Afortunadamente todos estos deslices son contrastados con buenas ideas. En nuestra alocada carrera por cumplir con la misión que se nos asignó, es muy probable que golpeemos nuestro auto contra otros vehículos o algunas paredes o botes de basura en los callejones, abollando el auto poco a poco. Gracias al excelente modelo de daños implementado, podemos ver cómo las golpizas propinadas por las colisiones durante las fugas y persecuciones se materializan en la chapa de nuestro auto. Cualquier rincón del bólido puede abollarse, y la vida útil del mismo depende por supuesto, de que la mayor parte de los maltratos sean inflingidos lejos del motor. Este excelente trabajo no es casual si tenemos en cuenta que los creadores de Driver son el mismo grupo de talentosos detrás del Destruction Derby.

Por supuesto los factores climáticos no podían faltar. Nuestras misiones pueden efectuarse a plena luz del día, a altas horas de la noche o lo que es peor durante una terrible tormenta. Lo más interesante es que si tratamos con poco cariño a nuestro auto mientras llueve, es muy probable que acabemos estrellandonos en la primer esquina y seamos rodeados por 7 patrulleros antes de poder estornudar. El auto patina y la policía no perdona, recuerden que se supone que somos conductores experimentados y no torpes aprendices practicando para sacar el registro.



Miusic ´n saund efekts

La música de Driver es sencillamente deliciosa. 9 excelentes temas musicales inspirados en la generación de los '70 ponen al jugador mucho más que en clima, les podría decir que hasta podemos sentirnos partícipes de la serie "Las calles de San Francisco". Esta banda de sonido no tiene nada que envidiarle a la tan aclamada música de Interstate 76, y es más, me animaría a decir que por momentos es capaz de aplastarla. Y como si eso fuera poco los temas son tracks de audio, lo que nos permitirá escuchar cada tema hasta el hartazgo en nuestro equipo de música.

Los efectos de sonido son perfectos, y estan aplicados adecuadamente en cada situación. Los choques con paredes, columnas, otros autos y cajas o botes de basura están perfectamente recreados para deleitar nuestros oídos al máximo. Es notable el trabajo que hicieron con el rugir de los motores, si bien solo un experto en autos puede decir si es el sonido adecuado para cada vehículo, cada motor se oye distinto y nos hace sentir el poder de aquellos monstruos metálicos. Punto para Reflections.

¿Puedo atraparte desde mi casa?

Una verdadera lástima que estos muchachitos no hayan pensado en la opción multiplayer. Es comprensible, porque fue creado originalmente para Playstation, pero amigos... si hacemos una conversión para PC, pongámosle un poco más de alegror. Existe una pequeña cajita que nos da mucha felicidad llamada módem y a veces los programadores parecen olvidarlo. ¡Que hermoso hubiera sido armar bandos de policías y de ladrones y corretearse por la autopista informática! Algo que Midtown Madness ya había incluído exitosamente.

El Dr. Picor opina...

Finalemente amigos nos hallamos reunidos para leer el veredicto final. Más de uno se preguntará por qué la frase: "Efecto Hidden & Dangerous a la Starsky & Hutch." La explicación es simple.

Driver nos produce el mismo efecto que H&D, tiene una cuota de defectos interesantes pero perdonables con facilidad por una historia interesante y la emocionante sensación de escapar de la ley a toda velocidad. Podemos encontrar atractivos factores climáticos como empezar una misión de día y mientras la cumplimos anochece por completo. Al mismo tiempo errores fisicos como salir despedido por un choque de la autopista y al caer al agua el auto no solamente no se hunde, sino que además seguimos andando sobre la superficie como un catamarán del Tigre. Lo mismo sucede con la inteligencia artificial. Los patrulleros tienen el carácter más nervioso e irritable que conozco, sin haber cometido una sola infracción basta clavar el freno de mano a su lado para generar una persecución sólo equivalente a haber robado un banco. Pueden perseguirnos durante varios minutos a través de callejones y autopistas, lo que los hace parecer astutos si olvidamos que chocan todo lo que se les cruza en el camino, a excepción de los peatones, quienes parecen tener algún parentezco directo con el correcaminos. Pero ahhhhhhhh, el placer de correr desaforado por las calles tratando de cumplir con una misión, el ruido de la chapa y el rechinar de las cubiertas, el sabor a la velocidad y el ruido de los viejos motores nos hace olvidar absolutamente todo, hasta la imposibilidad de salvar nuestra misión en algunos casos hasta después de cumplir con 3 tareas casi imposibles. Y obviamente lo de Starsky & Hutch es un indicativo de época y género, un policial de los '70.

Señoras y señores, chicos y chicas, si les fascina la velocidad es imposible evitar los atractivos influjos del Driver, y vuelvo a repetir, es tan divertido que se le puede perdonar absolutamente todo. Si no te gustan los juegos de autos, te recomiento que lo pruebes, podés cambiar de opinión. Si no lo encuentran en su negocio amigo, no llamen a la editorial, las llaves de mi auto no se las presto ni loco.

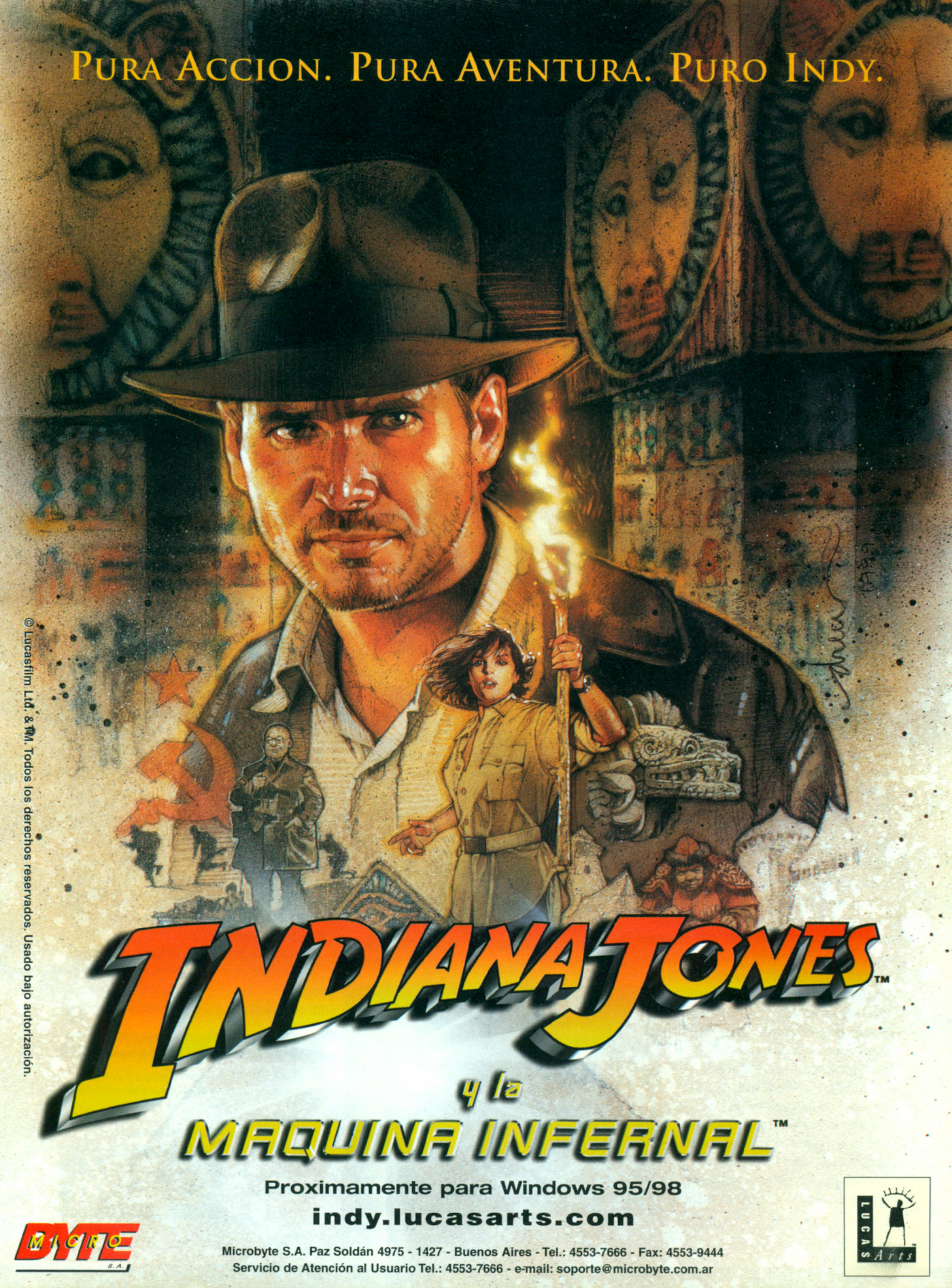


Lástima que desde esta vista podamos apreciar las ruedas. Doh!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Policías y ladrones en un vertiginoso arcade de autos.
LO QUE SI: Una historia interesante. Graficos que cumplen si bien no son los mejores. Un excelente modelo de daños y una música deliciosa.
LO QUE NO: Algunos problemitas con placas de video (TNT sobre todo) que pueden arreglarse con un patch disponible en internet. Errores de física y algunos descuidos gráficos en cuanto a terminación. No hay modo multiplayer.

83%


PURA ACCION. PURA AVENTURA. PURO INDY.
INDIANA JONES™
y la
MAQUINA INFERNAL™
Proximamente para Windows 95/98
indy.lucasarts.com
MICRO BYTE S.A.
Microbyte S.A. Paz Soldán 4975 - 1427 - Buenos Aires - Tel.: 4553-7666 - Fax: 4553-9444
Servicio de Atención al Usuario Tel.: 4553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar
LUCAS Arts
© Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.

FICHA TECNICA

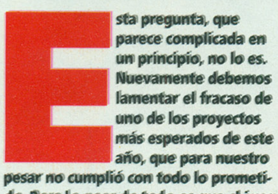
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Red Orb / Edusoft
INTERNET: www.redorb.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, 300 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee



Prince of Persia 3D

El príncipe debe salvar a la princesa, pero, ¿Quién salvará al príncipe?

Por Martín Varsano



Esta pregunta, que parece complicada en un principio, no lo es. Nuevamente debemos lamentar el fracaso de uno de los proyectos más esperados de este año, que para nuestro pesar no cumplió con todo lo prometido. Pero lo peor de todo es que el juego no apesta, sino que tiene varios problemas graves, que frustran la experiencia de lo que podía haber sido uno de los arcades de 1999.

Pero para que no me tilden de pesimista, vamos a pasar a comentar las cosas buenas de esta nueva aventura del príncipe.

Para comenzar, el juego mantiene la escencia de sus antecesores (clásicos indiscutidos del mundo de los videojuegos). Tarea nada fácil, ya que este nuevo capítulo ha mutado a las tres dimensiones. Al igual que en sus dos primeras partes, el príncipe debe sortear innumerables obstáculos para poder rescatar a la princesa, que en esta ocasión es su mujer, pero al hermano del sultán este detalle le importa muy poco, y está decidido a que la muchacha se case con su hijo. ¿Y el príncipe? Ah, sí. Tírenlo a una celda apestosa y que se pudra por el resto de sus días. Pero como nosotros no vamos a rendirnos tan fácilmente (después de todo, este tipo de experiencias para nuestro pollo ya son cotidianas), recorreremos los dominios del hermano del sultán para poner las cosas en su lugar. Y en nuestro periplo descubriremos una de las cosas que han sido desarrolladas maravillosamente en este arcade: El diseño de los niveles. Al poco tiempo de jugar, podrán vislumbrar sensacionales locaciones, todas realizadas con maestría por los programadores de Red Orb. Tanto las texturas como la ambientación es inmejorable, y la música acompaña en todo momento la acción.

Por el otro lado, la cantidad de acciones que el príncipe puede desarrollar son bien variadas, y nos sorprenderemos escalando, hamacándonos en sogas, agachándonos para esquivar mortales cuchillas, etc. Y todo esto sería alucinante sino fuera por uno de los graves errores del juego: El manejo de nuestro personaje. El movimiento del príncipe es catastrófico (siendo bondadosos), y la respuesta a nuestras acciones es tan lenta que le va a poner los pelos de punta a más de uno. Esto, en un arcade de estas características -en donde el común es saltar coordinadamente, o tener rapidez al momento de encontrarse con uno de nuestros enemigos- es prácticamente imperdonable.





¿Y la cámara?

Para no ser menos que la mayoría de los juegos que poseen una perspectiva en tercera persona, el manejo de cámara del Prince of Persia 3D es terrible. La idea era que la misma se mantuviera detrás de nuestro personaje todo el tiempo, pero esto no hace más que complicarnos la existencia, ya que la camareja se empeña en mostrarnos cosas que no queremos ver, en el momento menos propicio. Estos dos problemas (el manejo del personaje y la cámara) han hecho que la puntuación caiga estrepitosamente, ya que no están a la altura de lo que se espera de un juego en este momento. Tal vez lo que los programadores debían haber hecho era sentarse un poco y probar los arcades de la competencia, para no cometer los mismos errores, y además copiar los aciertos, porque ya es sabido que en esta industria está permitido "pedir prestado" alguna idea ajena, siempre y cuando ayude a mejorar un producto.



Como si esto fuera poco, las peleas (una de las partes principales de sus predecesores) han sido reducidas a una mera lucha sin demasiado sentido, en donde la coordinación no es tan importante, ya que en muchas ocasiones vamos a atacar sin que nuestros adversarios reciban los impactos, y vaya a saber uno la razón todo se resume a tener suerte en el momento de apretar la tecla necesaria para mover nuestra espada. Lo de las flechas es distinto, y es una adición más que interesante, ya que se pueden utilizar para distintos fines.

En síntesis, sólo recomendable para los fanáticos del príncipe, o para estudiantes de yoga avanzados, capaces de no alterarse con los constantes deslices de nuestro héroe.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El príncipe regresa a nuestras computadoras en toda la gloria tridimensional.
LO QUE SI: El diseño de los escenarios. La música. Las texturas.
LO QUE NO: El manejo del personaje (¡puaj!). Las cámaras. La mayoría de las peleas.

62%

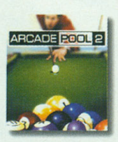


SI TU CORAZON AUN NO SE HA ACELERADO,
PODRIAS CHEQUEAR SI TODAVIA LATE.
El Concorde.
Vuela a Mach 2.
Pesa 175.000 kilos.
Es tuyo para que lo vueles.
Experimentá los escenarios 3D
Utilizá factores climaticos reales
Aterrizá en 20.000 aeropuertos mundiales
Microsoft
Microsoft Flight Simulator 2000
As Real as It Gets
www.microsoft.com/games/fsim
Cessna
AOPA
Bell Helicopter
TEXTRON
FlightSafety
BOMBARDIER AEROSPACE
EVERYONE
E
ESRB
msn Gaming ZONE
Microsoft

PROMEDIO
82%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Team17 Software Ltd.
INTERNET: www.team17.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium90 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 50 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía Internet o LAN.



Arcade Pool II

Tiemblan los billares del barrio, tiemblan

Por Durgan A. Nallar

Eramos chicos y cuando el asunto se ponía feo en el colegio, nos rajábamos al pool con el guardapolvo atado a la cintura o enrollado bajo la campera. ¡Que días aquellos! Nos quedábamos hipnotizados por ese paño verde y lleno de posibilidades, por el cono de luz que bajaba del techo envolviendo la mesa y oscureciendo nuestros rostros. El sonido de las bolas multicolores entrechocándose era el placer del espíritu, del que se sabe en trampa pero es feliz. El gordo fumaba a escondidas y examinaba la perfección del taco con ojo profesional. Los demás nos movíamos alrededor de la mesa como buitres ansiosos. Las partidas duraban toda la tarde, toda la vida, y cuando la última bola blanca dejaba de rodar nos íbamos sin ganas de vuelta a casa. Y hubiéramos creído que era un sueño de no ser por los dedos pintados de azul y la sonrisa cómplice.

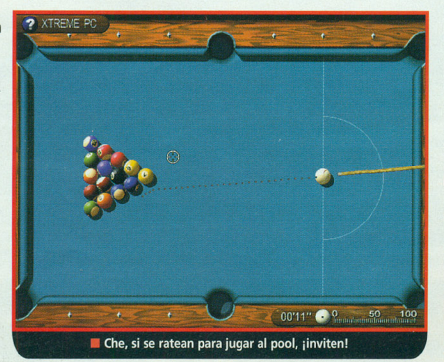
La querida compañía Team17, que tantas alegrías nos trajo siempre, decidió lanzar la segunda parte de uno de los juegos de pool más cancheros. Arcade Pool II no utiliza ninguna tecnología 3D, como es usual en estos tiempos, pero ni falta que le hace. La vista aérea y perpendicular es perfecta para un juego de estas características, ya desde la época de los 8 bits.

La física de las bolas ha sido mejorada, aunque aún no es completamente realista, como lo indica el nombre del producto. Pero casi. Nadie podría quejarse. El juego es divertido y, aunque no produce una adicción severa, merece dejarlo instalado en nuestro disco rígido para hacerle una visita cada tanto.

El sonido es espectacular. Podemos oír el ruido característico del triángulo cuando el juego va a abrir, los choques y el deslizar de las bolas al caer en las troneras. ¡Hasta la tiza chirriando en la punta del taco suena bien! Escucharemos la ovación de la gente, aplausos y algunos ohhh y ahhh cuando la pifiamos. Ambiente de tugurio no le falta, y menos si elegimos jugar con la mesa de bar, medio rota y quemada por viejas colillas de LeMans.



Hay varias modalidades de juego: Single, Series o Tournament. Es posible la elección de reglas inglesas y americanas estándares de ocho y nueve bolas, y algunos modos de competencia especiales, como el denominado Killer, en el que gana el que meta la última bola; Speedball, donde lo importante es batir un récord de velocidad para figurar en el hall de la fama; y Arcade Challenge, un juego monousuario que premia o castiga al jugador que emboque las bolas con numeración consecutiva de menor a mayor. Para los que no se conforman con esto, existe también la posibilidad de configurar las reglas a gusto y paladar. Cada juego tiene su propia mesa de color y diseño distinto.



Che, si se ratean para jugar al pool, ¡inviten!

Los golpes del taco pueden darse de tres maneras diferentes: pero siempre eligiendo el punto de impacto, la fuerza del movimiento y el ángulo de efecto si queremos que la bola blanca no sólo emboque sino que de paso se posicione bien para el siguiente intento. Este último paso es fundamental para vencer en los niveles más altos del torneo.

Arcade Pool II ofrece la posibilidad de competir por turno con jugadores humanos, en la misma máquina o por medio de una LAN, y con hasta 64 jugadores más guiados por la IA en el modo de torneo. Los jugadores artificiales pueden seleccionarse a gusto y de acuerdo a su habilidad: los hay novatos y también profesionales de esos que meten una bola tras otra sin parar y con unas carambolas que dan envidia.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade de pool clásico pero muy bien concebido.
LO QUE SI: : La física de la mesa y los modos de juego son estupendos. Permite definir reglas locales.
LO QUE NO: Terminar el torneo es imposible, a menos que seamos auténticos expertos del taco. Un poco más de realismo lo habría convertido en una simulación. Nada grave, bah.

82%

Aquí está lo que le faltaba a su PC

Actualice su PC con lo último en plataformas de entretenimiento con lo más reciente del principal fabricante de multimedia: audio, gráficos, tecnología PC-DVD y parlantes con sonido circundante. Con sus sistemas de escritorio, los premiados productos de Creative le ofrecen una nueva vía interactiva para llevarlo a lugares nunca antes vistos y dejarlo con el deseo de más. Usados por 50 millones de consumidores en todo el mundo, nuestros productos garantizan una fácil instalación, compatibilidad asegurada y vivir una experiencia sorprendente.

AUDIO *increíble*



Sound Blaster Live!™ MP3+
Convierta a su PC en una rocola digital MP3



PC-DVD™ *electrizante*



Sound Blaster® Aventura™ DVD Cinema
La más versátil solución de cine casero para PC

GRÁFICOS *explosivos*



3D Blaster® RIVA™ TNT2 Ultra 32MB BUS Procesador RIVA™ TNT2 Ultra de NVIDIA®
Desempeño absoluto para jugar Ultra rápido

PARLANTES *sensacionales*



FourPointSurround™ FPS2000 Digital
El sistema de parlantes de cuatro canales para jugadores entusiastas

LA DIFERENCIA TE SOPRENDERÁ



WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

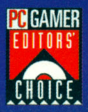
MUSIMUNDO • COMPUMUNDO • FALABELLA • SUPERMERCADOS LIBERTAD • COMPUCOMPRAS • AIROLDI • WAL MART • AUCHAN • JUMBO















PROMEDIO
79%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Red Storm Entertainment
INTERNET: www.redstorm.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, aceleradora 3D, 200 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet vía Microsoft Gaming Zone

Rainbow Six: Rogue Spear

El clásico de Tom Clancy pasó por chapa y pintura



Por Sebastián Di Nardo

Hace un año Red Storm sacó de la galera Rainbow Six, un juego de acción basado en una novela del reconocido Tom Clancy. Un juego aclamado por la crítica y que le brindó a los jugadores un nuevo abanico de opciones. Por primera vez alguien había mezclado la acción en primera persona con la estrategia y lo había hecho bien. Las hojas del calendario fueron cayendo y Red Storm decidió que era hora de que los soldados salieran al ruedo otra vez.

Buenos Muchachos

Por fin había llegado el momento de ver hasta que punto había evolucionado R6. Luego del proceso de instalación, una animación de pobre calidad, realizada con el engine del juego nos interna nuevamente en el universo creado por Tom Clancy. Nuestros muchachitos tendrán que vérselas con una organización rusa que amenaza al mundo (argumento bastante trillado). Y descubrimos que las similitudes con la versión anterior son tantas que RS parece una versión 1.5 del R6 original. A lo largo de 16 complicadísimas y temerarias misiones debemos demostrarles a los porfiados terroristas que nadie amenaza al mundo mientras la organización Rainbow los protege. Pero vayamos por partes dijo Jack el Destripador...

Esa cara la vi en algun lado

RS conserva exactamente la misma interface que su antecesor, los mismos menúes y las mismas teclas para controlar las maniobras de nuestros soldados. Podemos armar nuestro propio equipo de valientes y planear la acción paso a paso para obtener el mejor resultado a la hora de combatir, o cargar el armado por default. Si quieren evitar dolores de cabeza y el ardor en los ojos tratando durante horas de planear una misión, les recomiendo esta segunda opción, los hombres están bien elegidos, las armas bien balanceadas y la estrategia bien confeccionada.

Las misiones siguen la misma línea que antes, eliminar terroristas, capturar directivos, rescatar rehenes y evitar atentados. Pero, ¿qué más se puede pedir si esto se rodea de balas, acción y mucho suspenso?

El engine es prácticamente el mismo pero afortunadamente hicieron algunos retoques para endulzarnos un poquito la vida.

Si bien las caras de los soldados nos resultan familiares Red Storm se preocupó mucho más por su aspecto esta vez. Los skins tienen un nivel de detalle muy superior al anterior, y podemos reconocerlos con facilidad con sólo mirarlos a la cara. Sus rostros son casi fotográficos y si nos quedamos observándolos con detenimiento podemos verlos pestanear. Sí, leyeron bien, nuestros muchachos PES-TA-NE-AN.

También se hicieron algunos cambiecitos en el modelo de daños. La idea original de que una herida cuesta la vida fue respetada a la perfección y como beneficio adicional nuestros enemigos caen según donde reciban el impacto y con qué calibre. Por ejemplo, si le disparamos a un terrorista en la pierna éste cae sobre ella sujetándosela y al acercarnos descubrimos una mancha de sangre con un orificio donde recibió el impacto. Por desgracia las buenas ideas sólo se realizan a medias y el modelo de daños únicamente registra uno o dos de nuestros disparos y todos lucen igual no importa el calibre que hayamos utilizado. Para el engine del juego es igual haber disparado con una 9 mm que con un calibre 50, una pena. Lo que es impresionante es el resultado que



han logrado en algunos escenarios con los factores climáticos. En una de las misiones tenemos que rescatar a unos militares que estrellaron su helicóptero en las destruidas calles de Kosovo, la lluvia cae sobre nuestras cabezas y el frío nos perfora los huesos mientras el aliento se convierte en una pequeña nube de vapor. En otra, deberemos infiltrarnos en una mansión para instalar un micrófono y una cámara, nuestro traje blanco nos mimetizará con la nieve y mientras los copos caen avanzamos lentamente y con cuidado porque nuestras huellas quedarán impresas.

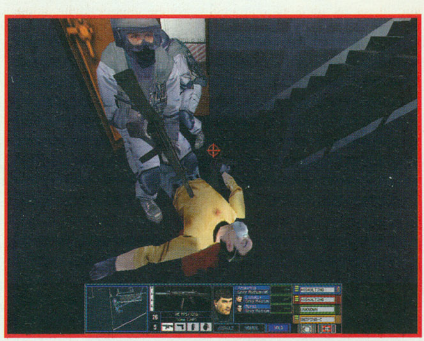
¿No les alcanza? No se preocupen hay más. En otra de las misiones deberemos detener a unos dirigentes del partido que intentarán fugarse a cualquier costo. Ametralladora en mano y con la ayuda de un francotirador, tenemos que evitar que suban a los autos, y si lo logran no deben salir del edificio. ¿Cómo evitarlo? Podemos disparar a las cubiertas y el auto quedará en llantas o bien disparar a los vidrios para encargarnos del conductor. Estén seguros de algo, acción es lo que sobra.

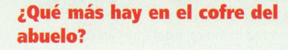
El robot del agente 86 era más piola (2 x 4 = ?)

El elemento más importante en este tipo de juegos es la inteligencia artificial. Más aún, si parte de nuestro equipo de asalto es controlado por la computadora. Por desgracia es un punto que aparentemente Red Storm olvidó pulir, y vemos actitudes realmente extrañas tanto en el enemigo como en los compañeros a nuestro lado. ¿Cómo es esto? Les doy un ejemplo.

En la misión en que tenemos que rescatar a los oficiales en Kosovo, el equipo que nos cubre y es controlado por la computadora cobra sus primeras víctimas y despeja la zona con una total tranquilidad. Súbitamente es como si el enemigo recobrara con la conciencia la inteligencia, con certeros disparos cuyo origen nunca llegaron a descubrir, fueron eliminados en un abrir y cerrar de ojos. T-O-D-O E-L E-Q-U-I-P-O!!!

Sin importar esto, continuamos avanzando y descubrimos un guardia en la puerta de una iglesia, con ayuda del sniper lo eliminamos a una distancia segura. Increíblemente es como si el enemigo hubiera perdido toda su astucia, porque al oír el disparo los guardias del interior salen a ver qué sucede sólo para convertirse en un blanco fácil para nuestra afinada puntería. Como resultado 3 enemigos caen abatidos y al entrar, descubrimos que el guardia que permanecía en el interior en lugar de estar alerta y apuntando su arma a la entrada, estaba de espaldas a ella y mirando hacia la pared como si quisiera pasar a través de ella para escapar. Más que un guerrillero parecía una rata asustada intentando escapar de un incendio. ¿A eso llaman inteligencia muchachos? Resulta realmente frustrante hacer las misiones una y otra vez, intentando salvar la vida de nuestros compañeros que caen abatidos una y otra vez cuando dejamos que actúen por su cuenta. Un consejo, no dejen que la computadora controle a su equipo a menos que sea absolutamente necesario.





¿Qué más hay en el cofre del abuelo?

Afortunadamente una de las cosas que no sufrió variantes es el modo multiplayer, que al igual que antes goza de excelente salud permitiéndonos jugar a través de una lan o de internet sin demasiadas complicaciones. Les recomiendo que si no se sienten atraidos por el single player después de 5 o 6 misiones intenten esta modalidad. Es asombrosa la tensión que se crea cuando correteamos por los pasillos sin saber que nos espera detrás de la próxima puerta y sabiendo que un solo disparo nos puede costar la vida.



En cuanto al sonido, Red Storm cumplió con los deberes como se debe. El sonido de cada arma es perfecto y todo el poder que no demuestran los impactos en los cuerpos es equilibrado por el sonido. El estruendo de una pistola calibre 50 o del rifle sniper de alto poder puede congelarnos la sangre a pesar de ser nosotros quienes disparamos.

¿Qué pasa con la música? Es la misma que la versión anterior, y parece copiada de la película La Roca. Es buena, pero no es muy original.

Comprar o no comprar, he aquí la cuestión

La verdad es que RS no aporta demasiadas cosas con respecto a la versión original, y tuvieron 1 año para mejorarlo. Si bien se preocuparon por hacer algunos retoques interesantes, no son más que detalles que no sorprenden demasiado al jugador. Si sos un fanático del género te va a encantar, pero si buscás la novedad este no es el mejor lugar. Si queres acción como la mayoría, vas a quedar encantado. Las balas sobran pero la astucia falta. Si tuviera que opinar como un crítico de cine, RS es como una película para ver un miércoles... a mitad de precio. No esta mal pero podría estar mejor.

XTREME PC EL PROMEDIO

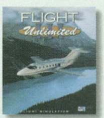
QUE TIENE: La continuación del exitazo de Tom Clancy.
LO QUE SI: Interesantes mejoras gráficas. El sonido. El multiplayer y algunas buenas ideas.
LO QUE NO: La inteligencia artificial. La música y el engine son prácticamente los mismos. Las misiones pueden tornarse un tanto repetitivas y frustrantes.

79%

PROMEDIO
69%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Looking Glass Studios / Microbyte
INTERNET: www.flight3.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 6x, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee



Flight Unlimited III

Un toque de creatividad a la aviación civil



Por Pablo Benveniste

Flight Unlimited nunca se conformó con propuestas formales de aeronavegación civil. Prefirió más romper con la seriedad de otros simuladores, ofreciendo así un producto más jugable y accesible. No es de sorprender la llegada de la tercera versión de esta saga de Looking Glass Studios, en un momento de fuertes apuestas en el género. De haber salido antes, tal vez no hubieran sido tan evidentes varias cosas que aún faltarían actualizar.

Flight Unlimited III no es el primer caso que demuestra lo variadas que pueden ser las alternativas de la aviación civil sin llegar ni al más básico avión comercial de aerolínea de pasajeros. Por variedad y cantidad, la oferta de aviones que podremos pilotear es bastante generosa. Se trata de un total de diez modelos que incluyen a los monomotores Trainer 172 (una avioneta Cessna) y Mooney Bravo, los bimotores Windhawk y Piper Arrow, el jet ejecutivo Beechjet 400A, los hidroaviones Lake Renegade 270 y Muskrat Seaplane (un DHC-2 Beaver con flotadores), el planeador Stemme y por último los clásicos cazas militares P-51D Mustang y el triplano Fokker Dr.1 de la Segunda y Primera Guerra Mundial respectivamente. Algunos aviones pueden llegar a tener características similares, pero indiscutiblemente hay de donde elegir. Era de esperar que el juego no esté provisto de opciones de vuelo como para aprovechar cada uno en circunstancias especialemente diseñadas, pero la realidad es mucho más limitada aún (por eso es que más bien debería llamarse Flight Limited). Básicamente, hay tres modos diferentes de vuelo comenzando por la clásica opción de vuelo libre. Como su nombre lo indica, estaremos en condiciones de configurar el clima (con una interface muy completa), horario, lugar de partida, avión a utilizar, etc. Similar pero un poco más elaborada es la opción de diseñar una ruta determinada. Esta deberá estar necesariamente limitada al territorio del Estado de Washington, mientras que el vuelo libre puede ser efectuado desde cualquier punto de toda la costa oeste norteamericana. Esto se debe a que, como veremos luego, Washington es el único escenario elaborado y por lo tanto solamente allí tendremos disponibles las frecuencias de radio y de VOR para cualquier recorrido que se desee. Hasta aquí teníamos la libertad de elegir los parámetros por nuestra cuenta, pero la última de las opciones de vuelo no es tan flexible como las anteriores. La idea de la opción "Challenge" es algo parecido a las acrobacias y maniobras peligrosas del viejo Stunt Island de Disney. Ahora, en los escasos once desafíos disponibles tendremos que sortear difíciles tareas como volar entre montañas o forzar la detención de criminales nada menos que acuatizando delante de su veloz lancha.



El entrenamiento es una parte que en Flight Unlimited III se ha tomado muy en serio. Un buen número de rutinas para practicar distintos aspectos del vuelo están acompañadas por una dosis de teoría y la posibilidad de efectuar el entrenamiento como aprendiz, dejando que un instructor se encargue de pilotear y de explicarnos a la vez lo que va haciendo.

Tomando como referencia cualquier otro simulador del mismo estilo, faltaría hablar de una opción más. Pero en Flight Unlimited III el juego multiplayer es un gran ausente que en estos días puede llegar a costar un precio bastante elevado.

La moda "satelital"

Flight Unlimited III nos traslada al noroeste norteamericano, más precisamente al Estado de Washington. Seguramente no es una región tan popular como otras aereas que ya conocemos al milímetro gracias a otros simuladores, pero la elección no ha sido mala. Las extensiones cubiertas abarcan variados y atractivos paisajes. Si volamos con rumbo al sur, podríamos bordear toda la costa del Pacífico hasta el sur de California pero fuera de las fronteras de Washington no hay ningún rastro de civilización. Unicamente aquellos que tengan Flight Unlimited II podrán expandir los horizontes, complementando al nuevo juego con el escenario californiano de la versión anterior.

Ya se está haciendo costumbre en este tipo de simuladores, recurrir a fotografías satelitales y a sistemas de elevaciones para reproducir a los diferentes paisajes. No se puede negar que se trata de un método que

logra mucho realismo respecto de las características del terreno, pero el detallado al volar bajo sigue siendo una materia pendiente. No obstante, Flight Unlimited III es uno de los mejores engines gráficos que saca resultados aceptables entre tantas desventajas. Las técnicas no tienen nada de misterioso, es simplemente la suma de muchos detalles pequeños. Por ejemplo, la ciudad más importante (Seattle) cuenta con grandes concentraciones de edificios que a su vez están mejorados con minuciosas texturas, estructuras varias dispersas por el resto del escenario, elementos dinámicos de alta complejidad en tierra y agua además de los efectos climáticos que son todo un tema aparte. En Flight Unlimited III la amenaza climática se presenta desde la forma de simples gotas (tanto de lluvia como en acuatizajes) que impactan en el parabrisas, hasta neblinas con las que aprenderemos a confiar en el instrumental. Además de poderosas ráfagas de viento. Lamentablemente, tantas virtudes se ven muy perjudicadas por la calidad de las nubes. Vistas desde lejos, son simples imágenes en 2D que se repiten en pocas variedades. Al atravesarlas, en vez de un solo cuerpo en 3D iremos traspasando distintas capas sin espesor. Por otra parte, cuando el cielo se encuentra nublado completamente, por algún motivo sólo se puede ver la nubosidad desde abajo pero volando por sobre ella es como si fuera un día despejado, para luego nublarse de nuevo cuando se desciende.

Los productores han confirmado que próximamente se encontrará disponible un editor de escenarios que permitirá modificar las regiones ya existentes por medio de agregados y modificaciones en las estructuras, aeropuertos y elementos dinámicos. Esto podría ser muy útil para darle vida a todo California, este de Arizona y sur de Nevada, logrando así enriquecer más de lo que aportaría el escenario de Flight Unlimited II.

¡A volar se ha dicho!

Hay simuladores en los cuales, luego de haber logrado encender con éxito el motor de una avioneta Cessna, uno podría tranquilamente dar los primeros pasos en una de verdad sin necesidad de algún curso previo. Looking Glass Studios ha tenido una visión mucho más simple del tema, representado cada modelo con una sencillez que hace mucho no se veía. Siempre hay simpatizantes del salir a volar enseguida y sin mayores precauciones, pero el exceso de facilidades se ve incluso en donde no debería. Cada cabina tiene el mínimo de instrumental necesario y en la mayoría de los casos ni siquiera tiene cierto parecido a la del avión real. Los pocos comandos que hay pueden activarse con el mouse, lo que no es tan ventajoso dada la poca cantidad de teclas que hay para acordarse. Obviamente los sistemas de radio y navegación no podían quedar ajenos a tanta simplificación, por lo que podrán ser operados sin ningún tipo de complicación.



Gráficamente, en el caso de los aviones existen varios altibajos. Por afuera, todos presentan texturas detalladas y nítidas aún en 16bits, salvo por las superficies transparentes que lejos de mostrar los interiores, han sido opacadas en color azul. Todas las superficies están articuladas y su movimiento es mucho menos exagerado que en otros simuladores. Adentro de la cabina, aparte del tablero, podremos seleccionar una visión de cabina virtual. Increíblemente cada una de estas tiene una calidad completamente diferente, algunas aceptables como la del Lake Renegade y otras verdaderamente desastrosas como la del Muskrat y la del Trainer 172. Lo que ninguna de las cabinas virtuales permite es apreciar el modelo de daños, desde adentro nuestro avión siempre estará completo. Externamente, luego de una colisión cada avión puede dividirse nada más que hasta en cuatro partes según el lado que impacte.

Los sonidos de los aviones son monótonos, artificiales y no aportan ningún tipo de ambientación realista. Los efectos ambientales, sin embargo, son todo lo contrario y abarcan al ruido del agua al estar flotando o luego de haber colisionado, la lluvia y a los componentes dinámicos del escenario. Las voces son muy claras, pero sólo las de comunicación con los controladores tienen subtítulos. Los diálogos de los desafíos y del instructor de vuelo no se pueden leer en pantalla.

Flight Unlimited III no es un simulador para aquel ansioso de realismo. Con modelos simples, es un juego muy accesible que apuesta a la diversión más que a la seriedad. Sin embargo, se ha encargado de elaborar muy buenos escenarios y efectos climáticos con varios adelantos. Las propuestas para volar son bastante limitadas y pueden acortar seriamente la vida útil. Muchas cuestiones gráficas como las nubes y los interiores están en un nivel sorprendentemente más bajo que lo que hoy en día se podría pretender. Si lo único que se busca es simplemente volar sin tener que preocuparse tampoco por destruir objetivos o el acecho de aviones enemigos y además se cuenta con una computadora actualizada, entonces Flight Unlimited III podría considerarse como una alternativa útil.



Algunas cabinas virtuales como la del Muskrat dejan mucho que desear.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de vuelo civil simple y divertido.
LO QUE SI: Los paisajes y Seattle. La variedad de aviones. Los desafíos. El clima y la interface. El diseño externo de los aviones. El efecto del agua. Las voces y sonido ambiental.
LO QUE NO: Escenario muy limitado. Pocas opciones de vuelo. Cabinas en 2D y virtuales irreales y de baja calidad. El sonido de los motores. No hay modo multiplayer.

69%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Volition, Inc. / Interplay
INTERNET: www.volition-inc.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 250 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 8 jugadores vía Módem, LAN e Internet





Freespace 2

El regreso de uno de los clásicos más impresionantes del género



La ambientación de esta segunda parte es realmente alucinante.

Por Santiago Videla

Tiempo atrás, la gente de Volition sorprendió a todos los fanáticos de este género con un juego que con un espectacular despliegue de gráficos y efectos especiales, logró hacerle el aguante a los títulos más respetados de esta categoría y se convirtió rápidamente en todo un clásico, que nos dejó a todos pidiendo más.

Finalmente y después de una larga espera Freespace 2 ha hecho su aparición, para volver a dejar babeando a todo el mundo con una calidad que hasta el momento no se había visto en un juego de este tipo así que desde ya les voy avisando que se vayan preparando para pasarse unas largas horas sentados frente a la nueva "joyita" de Volition.

Una nueva amenaza

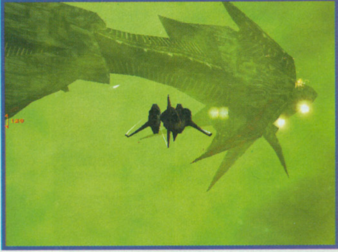
La acción de Freespace 2 transcurre unos 30 años después de la destrucción del gigantesco destructor Shivan (el Lucifer), que estuvo a punto de destruir la Tierra en el juego anterior.

Con la explosión del Lucifer, los puntos para viajar por el hiperespacio entre los distintos sistemas de la galaxia y la Tierra se volvieron inestables y eso dejó a nuestro planeta completamente aislado, lo que obligó a los sobrevivientes del conflicto a reconstruir su civilización en otros planetas.

En este caso la alianza formada entre los Humanos y los Vasudans, para combatir a los Shivans todavía existe, sólo que ahora se enfrentan a una facción rebelde, que está formada en su mayoría por militares Humanos disidentes, que quieren terminar con esa alianza a toda costa.

Esto es únicamente una parte del argumento. Al igual que su antecesor, Freespace 2 oculta más de una sorpresa y a medida que vayan avanzando en el desarrollo del juego se van a ir dando cuenta que no todo es lo que parece.

No les quiero contar mucho lo que sucederá más adelante, porque es algo que ninguno de ustedes se imagina y precisamente ése es uno de los puntos más fuertes del juego, pero les garantizo que se van a encontrar con más de una sorpresa.



Lo bueno se pone todavía mejor

Una de las características más notorias de la versión anterior era el enorme tamaño de las naves insignia y de las estaciones espaciales que se veían en la mayoría de las misiones, cosa que todavía es más notoria en Freespace 2, porque ahora estas naves son aún más grandes que las del juego anterior y mucho más peligrosas.

En Freespace 2, los enfrentamientos entre grandes naves insignia son bastante frecuentes y eso le da a cada combate una atmósfera verdaderamente única para un juego de este tipo. Por otro lado las nuevas y poderosas armas que los cruceros y los destructores utilizan, nos obligarán a aprender a usar más seguido las distintas funciones que nos permiten apuntarle a determinadas secciones y subsistemas de cada nave ya que en algunos casos sus torretas son capaces de reducir a cenizas a todo un escuadrón en cuestión de segundos.



En lo que se refiere a los controles, la mayoría de los comandos son exactamente los mismos que usamos en el juego anterior, e incluso la forma en la que se ven los diferentes indicadores en pantalla es la misma, pero ahora tendremos a nuestra disposición una serie de nuevas funciones que nos van a

facilitar la tarea a la hora de enfrentar la misiones más complicadas.

Gracias a estos nuevos comandos podremos hacer cosas como por ejemplo: Disparar varias armas secundarias del mismo tipo a la vez (misiles, bombas, etc.), identificar a las naves que están atacando a nuestros aliados (de la misma forma que en los X-Wing), ubicar automáticamente a cualquier bombardero que se encuentre en la zona o localizar cualquier bomba que haya sido lanzada hacia alguna de nuestras naves insigina, para poder interceptarla antes de que explote.



Al igual que su primera parte, este juego nos da la posibilidad de seleccionar en forma manual el tipo de nave que vamos a usar en cada misión, al igual que su armamento y el de nuestros compañeros, en caso de que lo que nos asignó la máquina no nos parezca lo ideal. Por otro lado la variedad de naves de dónde elegir es mucho mayor (alrededor de 20) y eso nos da la posibilidad de usar diferentes tácticas para encarar cada combate.

Además de la gran cantidad y variedad de naves nuevas que hay, también veremos algunas de las unidades que usamos en la primera parte incluyendo las que introdujo su primera y única expansión oficial (Silent Threat), que aquí son usadas como reliquias de guerra.


En este juego, las dimensiones de las naves más grandes son impresionantes.

Otra característica importante de este juego es la brillante estructura de cada misión (aproximadamente son 30 en total), que en todo momento nos mantiene completamente enganchados y en muchas ocasiones nos sorprende con algunos eventos

Las nuevas unidades que tarde o temprano podremos elegir

Los Terran

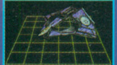

GTF Myrmidon (Caza multipropósito)


GTF Perseus (Interceptor)


GTF Hercules Mk II (Caza de asalto)


GTB Artemis (Bombardero mediano)


GTB Boanerges (Bombardero pesado)


GTF Pegasus (Reconocimiento avanzado)


GTF Erinyes (Caza pesado de asalto)


GTF Ares (Caza pesado de asalto)

Los Vasudan


GVF Serapis (Interceptor avanzado)


GVF Ptah (Reconocimiento avanzado)


GVF Tauret (Caza pesado)


GVB Bakha (Bombardero avanzado)


GTF Loki (Reconocimiento)


GTB Medusa (Bombardero pesado)


GTB Ursa (Bombardero pesado)


GTB Zeus (Bombardero mediano)

Las viejas unidades que vuelven a aparecer

Terran


GTF Ulysses (Caza multipropósito)


GTF Hercules (Caza de asalto)

Vasudan


GVF Seth (Caza pesado)


GVF Horus (Interceptor)


GVF Thoth (Caza multipropósito)

inesperados que son de lo mejor.

A pesar de que en sí el juego es bastante lineal, en determinados momentos nos ofrecerán asignarnos a distintos escuadrones especiales y de acuerdo con lo que decidamos, el juego variará un poco, como para hacerlo más interesante.

Como detalle adicional, también habrá ocasiones en las que seremos transferidos a una nave Vasudan y eso nos va a dar la posibilidad de comandar sus escuadrones y pilotear sus naves entre otras cosas.

Al igual que su antecesor, además de la clásica campaña, este juego nos dá la oportunidad de jugar en distintas modalidades "Multiplayer", por módem, red o a través de Internet, entre las que encontraremos un nuevo modo llamado "Squad War". En esta nueva modalidad se arman varios equipos y el objetivo de los distintos escuadrones es el de conquistar el territorio de sus adversarios eliminándolos del mapa por supuesto.

A preparar los baberos

Si de gráficos se trata, Freespace 2 está un paso más allá de todo lo que se conoce en este género mejorando por mucho lo que se vió en su primera parte.

Tanto los modelos de nuestras naves, como las de nuestros enemigos (especialmente las más grandes), usan una elevada cantidad de polígonos y tienen un nivel de



En esta imagen podemos ver un crucero atacando con sus nuevos "juguetes".

detalle realmente sorprendente.

La novedad más espectacular que tiene Freespace 2 en cuanto a gráficos, es el efecto que utiliza para crear escenarios ambientados en el interior de una nebulosa en la que abundan las tormentas eléctricas y que seguramente dejará boquiabierto hasta los más exigentes.

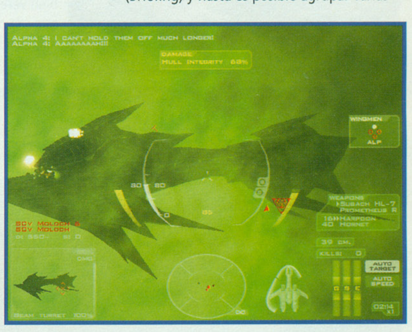
Como era de imaginarse, los efectos especiales son otra de las cosas que hacen de este juego algo único, sobre todo a la hora de mostrar explosiones verdaderamente grandes y gracias a que el juego tiene soporte para las placas aceleradoras 3D más recientes, tenemos la opción de jugarlo usando una paleta de colores hasta de 32 bits, o sea de película.

Del sonido, lo único que puedo decir es que es tan bueno como el resto del juego y junto con la excelente música que acompaña cada situación, ayuda a crear la impresionante y atrapante ambientación de cada escenario.

Para los que todavía quieren más... ¡hay más!

Como broche de oro, la versión final de Freespace 2 incluye un poderoso y sencillo editor llamado Fred 2, que podremos usar para crear misiones usando cualquiera de las naves, fondos y efectos que están en el juego, y como si eso fuera poco, también vamos a poder armar nuestras misiones usando muchas de las naves más grandes del título anterior, que durante la campaña de este juego no están presentes.

Este editor no sólo nos permite crear una misión sencilla, sino que además nos da la posibilidad de generar eventos más complejos, definir objetivos específicos para cada caso, poner el texto que formará parte de la introducción de la misión (Briefing) y hasta es posible agrupar varias



misiones para formar una nueva campaña.

Bueno, qué más se puede decir, este título es lo mejor que me ha tocado ver en esta categoría y ya no puedo esperar a que salga una expansión o algo por el estilo. Si ustedes conocen la primera parte de este juego y les gustó, entonces Freespace 2 más que una opción es una obligación y en caso de que todavía no estén muy convencidos, vean el demo que está en nuestro CD del número 23 y después me cuentan.

XTREME PC — EL PROMEDIO

QUE TIENE: La espectacular segunda parte de Descent Freespace.
LO QUE SI: La estructura de las misiones. Los gráficos. ¡Los efectos! La jugabilidad... todo.
LO QUE NO: No se puede ver el interior de las cabinas modelado en 3D. Los requerimientos de hardware son un tanto elevados.

96%

NUESTRAS NAVES TIENEN
EXCELENTE RESPUESTA,
GRAN MANIOBRABILIDAD
Y ESTAN CONSTRUIDAS PARA DURAR...

LANDER

MANEJESE CON PRECAUCION

PROMEDIO **78%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Rage / Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 20 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 4 jugadores en la misma PC o vía LAN



International Football 2000

La piedra en el camino para el FIFA 2000



Por Mario Marincovich

Rage Birmingham y Microsoft unen sus fuerzas para intentar tomar control de un género que tiene un solo dueño: EA Sports, que acaba de lanzar su esperado FIFA 2000. Amigo Bill, ¿fue un buen momento para dar a conocer el MIF 2000?

La Interface

Me gusta cuando los juegos me dan variedad, creo que a todos nos gusta eso. Bueno a este juego no le falta casi nada, ya que existen gran cantidad de opciones, mayormente gráficas (pensado para diferentes usuarios y diferentes configuraciones de hardware), amplia cantidad de torneos para elegir, entrenamiento con diferentes alternativas, y todo esto en castellano y a gran velocidad. Hay que recalcar eso: No es una interface lenta, cosa que aunque parezca mentira se convierte en fastidio cuando uno se transforma en asiduo fanático de cierto juego.

Así que llego al menú de dificultad, también llamado aquí Inteligencia Artificial (dividido en Presión y Velocidad de Juego) y pienso: "¿Qué pongo? Tampoco quiero perder el primer partido que juegue. Personalmente me considero un buen jugador de fútbol (tanto con la compu como en la vida real), pero si mal no recuerdo la primera vez que jugué en el modo más difícil de FIFA 99, Japón me pegó semejante baile que mis jugadores terminaron comiendo arroz tres días seguidos. Bueno, elijo una baja velocidad del juego y bastante presión." ¿Influirá esto más adelante? Ya lo veremos.

Un dato: Todos los equipos están con nombres falsos. Está hecho a propósito, como una manera de sacarse un peso de encima de varias licencias por parte de Microsoft, y para que también nos divirtamos nosotros mismos editando a nuestra selección predilecta con sus últimas incorporaciones. Una cosa para reprochar es que sólo tenga a las selecciones nacionales; sólo 80 equipos y 6 estadios es muy poco para un juego de fútbol a esta altura del partido.

Gráficos y detalles

Los gráficos vistos desde el lado comparativo son más similares a los de Actua Soccer que a los de FIFA. Para ser sincero nunca me gustaron los de Actua, pero éstos tienen un sistema de anti-aliasing que no permite bordes escalonados visibles. Además, antes de correr el juego podemos realizar una configuración del hardware y seleccionar una definición con nuestra placa de video. Si tienen una buena no se pierdan la posibilidad de verlo a 1024x768 o 1600 x 1200 porque la diferencia de calidad es abismal. Por demás está decir que soporta Direct3D, un "must-be" de los tiempos que corren.

Lamentablemente (como mencionamos anteriormente) sólo hay 6 estadios, pero cada uno de ellos está desarrollado con el más mínimo detalle. En la secuencia cinemática anterior al partido los arcos, redes y campo de juego están renderizados perfectamente. Hasta los espectadores tienen una leve animación, e inclusive agitan banderas de los dos equipos que disputan el partido.

Destacable también es el tamaño del césped, ya que otros juegos no tienen calculado el espacio utilizado por los jugadores con relación al campo de juego y termina pareciendo una cancha de fútbol 5. Con respecto al clima, está muy bien representado y no afecta la visualización del juego, incluso hace que la pelota actúe y pique de manera diferente.

Visualmente lo flojo del juego son los fes-



Los estadios están desarrollados con el más mínimo detalle.

tejos de los goles. Los jugadores parecen robots, tienen menos sentimiento y amor por la camiseta que Frankenstein.

Estilo de juego

Y acá llegamos a lo más flojito de este MIF 2000. Sí, sí, usted señor Bill, atienda por favor.

Sabiendo que el juego salió a la venta tan sólo un me antes que el FIFA 2000 hubiese sido interesante que estudiaran el estilo de control de movimientos que tiene el FIFA 99. Ni se le acercan a las capacidades del anterior. Tenemos siete teclas de control, de las cuales 2 son inútiles y sólo una sobresale como buena: Las teclas de pase corto y pase alto son menos usadas que la tecla Scroll Lock en la vida de nuestro teclado; por el contrario la tecla de habilidades es bastante interesante, ya que con ella presionada volveremos locos a nuestros marcadores, podremos evitar que nos saquen la pelota y hasta tirarles caños si nos salen al cruce.

Por otro lado los movimientos no son tan fluidos como esperaba. Y esto tiene una explicación clara: El juego en un principio era fácil, hacía goles hasta con las orejas. Por lo que me decidí a cambiarle la dificultad. ¿Recuerdan esas barras de Presión y Velocidad que les comenté? Bueno, puse la Presión al mango. ¿En qué cambió el juego? Ah, sí, en vez de ganarle 8 a 0 gané 4 a 0. "Me lleva el diablo", digo. Vuelvo al menú de configuración y modifico la velocidad. La pongo casi al máximo. ¿Qué ganamos y qué perdemos? Ganamos en dificultad y perdemos en control, maniobrabilidad, gráficos y deleite del juego. Porque no es nada lindo ver a veintidós tipos corriendo como desaforados (al mejor estilo correcaminos) detrás de una pelota. El juego se vuelve incontrolable y todo para lograr hacer que la máquina nos haga un poco de fuerza. Ningún juego de fútbol ha sido tan fácil como éste, al principio es divertido pero cuando queremos más, nos quedamos con las ganas.



Uno de los aspectos más flojos son los festejos de los jugadores.

No creo que puedan compensar todo esto con el control que nos ofrecen en los tiros libres. Sí, ya se que es lindo hacer goles de tiro libre, pero siempre que tengamos uno cerca del área rival es gol seguro. Y para colmo en los tiros libres contrarios la computadora nos dice dónde va a patear con el mismo estilo de flechas que usamos nosotros, lo que nos permite acomodar la barrera y hasta sacarles jugadores de la misma (por intermedio de la tecla de control del balón presionada y las teclas de movimiento) para que vayan a marcar en caso de un rebote.

Por otro lado, todas las faltas desde atrás son tarjeta amarilla, no importa quién las haga, cosa que no me gusta mucho, porque tenemos tres métodos para sacarles la pelota al contrario: El primero es cruzarnos por delante de ellos y robarles el balón (sin utilizar otra tecla más que las de movimiento, y ésto sólo funciona si jugamos contra equipos realmente malos), la segunda con la tecla de pase haciendo un pequeño cruce o empujón para desequilibrar al contrario (si jugamos contra un equipo bueno también es bastante inútil), y la tercera opción es darles con todo lo que tenemos, ir enajenados con los tapones de punta, mostrándoles de esta forma quién es el dueño de la pelota (o de la compu mejor dicho). Esa última opción es la más adecuada en la mayoría de los casos, ya que si te tirás de frente el juez no dice nada, pero de atrás cobra hasta si le soplás la nuca.

Para que no sea todo negativo en esta área del juego, podemos destacar algunos movimientos de los jugadores de nuestro equipo controlados por la computadora. Esos piques al claro de la defensa contraria nos hacen pensar que la inteligencia artificial desarrollada por la gente de Rage Birmingham da para más. Inclusive el equipo contrario suele tomarnos la mano si repetimos siempre la misma jugada. Los pases y la forma de impactar al balón son también bastantes más reales que en otros juegos. Hasta los árbitros son inteligentes dejando seguir ciertas jugadas de offside un par de segundos y ver quién toma el control del balón, entonces ahí sí cobra el offside, algo que nos volvió locos en un principio (creyendo que el árbitro se equivocaba) pero a lo que tuvimos que acostumbrarnos finalmente. Creo que sería lindo ver que los árbitros suelan equivocarse, le daría un toque más real a los juegos y desataría toda nuestra calentura que nos vuelve locos, como cuando vemos un partido por la tele.

En conclusión

Sin dudas este juego nos ha sorprendido en un principio, sobre todo por sus buenos gráficos y por su facilidad de aprendizaje. Pero cuando le pedimos más no fue capaz de proveer, y para colmo ya salió el FIFA 2000.

Si sos un fanático del fútbol y te gusta probar todos y cada unos de los juegos que salgan de este apasionado deporte sin importarte la opinión ajena, no te vas a arrepentir (por lo menos al principio). Si te gustan pero tu paladar tiene el logo de EA Sports tatuado en él, no vas a ver en el MIF 2000 nada novedoso.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El primer intento serio de Microsoft en este deporte pasión de multitudes.
LO QUE SI: Juego fácil, con gráficos más que excelentes.
LO QUE NO: A mayor dificultad, peor control, peores gráficos, etc.

78%



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports / Microbyte
INTERNET: www.ea.com
REQUERIMIENTOS MINIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Módem (2 jugadores) LAN (hasta 20 jugadores).

¿Qué es lo que hace de la saga FIFA algo tan especial? ¿Qué lo hace merecedor de otro puntaje tan elevado? Las respuestas en esta nota...

Por Mario Marincovich

La espera terminó. Luego de casi un año de espera (mientras gastábamos los botones del pad con el FIFA '99) y especulaciones sobre si cabría la posibilidad de que una vez más Electronic Arts se pudiera superar a sí misma, recibimos en la Editorial, casi al cierre de esta edición, la versión final europea del FIFA 2000.

Realmente estamos sorprendidos. ¿Cómo es posible que año tras año Electronic Arts saque de la galera nuevas ideas, en un género que parece no estancarse nunca? Sin duda esto se debe en parte al fanatismo de sus seguidores, que mantienen un intenso contacto con los desarrolladores requiriendo (más que sugiriendo) mejoras a su producto. Y los resultados están a la vista. La gente de EA Sports Canada (responsables de la creación de esta maravilla deportiva) ha trabajado intensamente durante este año, incorporando decenas y decenas de pequeños detalles que de a poco comenzaremos a enumerar para ustedes.



¿Qué hay de nuevo, viejo?

Seguramente muchos se preguntarán qué es lo que EA Sports pudo mejorar de un juego al que muchos consideraban inmejorable. Bueno, las diferencias más destacables son: La nueva inteligencia artificial ahora toma conciencia del estado del marcador y reacciona de acuerdo a ello. Esperen ver a un equipo contrario mucho más agresivo si la cosa se les puso oscura. Debemos agradecer a los programadores por dejar de lado en la optimización de la IA a los arqueros, que ya en el FIFA 99 nos frustraban constantemente nuestros inten-

Problemas climáticos y secuestros alienígenas


We came in peace...


¡Ya tengo el poder!

Como si el review en exclusiva fuera poco, nuestros expertos se adentraron en lo más profundo del código del juego, y descubrieron estos espectaculares trucos:

MOMONEY - Presupuesto Ilimitado
HOOLIGAN - Equipos extras
BURNABY - La cancha de EA Sports
SIZZLE - Rayos y centellas!
DIZZY - Modo alienígena
LIGHTSOUT - Modo brillo

El tiempo pasa...


FIFA '96



FIFA '97


FIFA '98


FIFA '99

Pero para la saga de FIFA el tiempo pasa para bien. Sino miren estas fotos que testimonian los impresionantes cambios gráficos que sufrió el juego, desde los jugadores realizados con meros sprites hasta la actual gloria tridimensional.

tos con atajadas dignas del un superhéroe.

Por el otro lado podemos contrarrestar esta inteligencia superior con un mayor dominio del balón. En las pelotas paradas vamos a tener mucho más control sobre los destinatarios de nuestro pase; en el caso de que defendamos, podremos enviar a marcar con sólo tocar una tecla (puede ser la A, D o W) a quien a nuestro parecer, pueda ser el receptor del pase contrario.

Los movimientos de los jugadores, aunque parezca increíble, siguen mejorando y aumentando. No sólo estos están realizados con una fluidez asombrosa, sino que se ahora se implementó definitivamente el contacto físico. Es interesante poder emular aquellos movimientos ofensivos del Beto Acosta, sacándose a sus marcadores a manotazo limpio, en un intento desesperado por seguir controlando el esférico.

La fluidez de movimientos se debe a la gran tarea de "motion-capture" que EA Sports Canada realizó sobre algunas de las más importantes figuras de la liga de fútbol de los Estados Unidos (MLS). Algunos de los que participaron en el proceso fueron Roy Lassiter, Preki Radosavljevic y el arquero Mark Dodd, todos ellos integrantes de la selección del país del norte.

Por primera vez en la saga, la pelota está realizada en 3D, con su consiguiente mejora en la representación de su física. Ahora el balón rebota en los carteles y en los jugadores desviando su trayectoria de una manera realista. Inclusive cuando impacta contra la red del arco, ya sea por dentro o por fuera, hace que ésta se ondule simulando la realidad.

Para finiquitar, cabe destacar las nuevas expresiones faciales de los jugadores, que representan fielmente su estado de ánimo en el partido.

Sigue siendo el mejor

La calidad del producto sigue inalterable en todos sus aspectos. Tanto el sonido como la respuesta a los controles es casi perfecta. Pero como esto no les pareció suficiente, EA Sports incluyó las temporadas continuadas: Si elegimos participar en ellas, sólo podremos hacerlo con equipos europeos. Esto nos trae dos ventajas, podremos descender y ascender dependiendo de nuestro desempeño (lo que le da una mayor emoción), y tendremos la posibilidad de participar paralelamente en las copas europeas.







¿Durante cuánto tiempo más deberemos esperar la liga argentina en esta serie? Nos tendremos que conformar con los equipos clásicos (Boca del '76, Independiente del '72 al '75, Argentina del '78) hasta que el responsable del meollo se ponga las pilas y solucione este tema espinoso.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El nuevo juego de fútbol de Electronic Arts para el nuevo milenio.
LO QUE SI: Las temporadas. Las expresiones faciales de los jugadores y la pelota en 3D. Las mejoras en la inteligencia artificial.
LO QUE NO: Para variar, ¡Falta la liga argentina!, y no soporta internet.

96%

Space Invaders

Por Maximiliano Peñalver

Quién no conoce el Space Invaders? Ya sea en el Atari, los fichines o en algún emulador de esos tan famosos hoy en día, casi todos tuvimos la oportunidad alguna vez de jugar a este (hoy por hoy) olvidable juego.

La adaptación sigue la fórmula original (olvídense de genialidades como el Battlezone) en la que tenemos que eliminar horda tras horda de marcianitos, con la salvedad de que ahora el platillo volador que sobrevuela la pantalla nos da algunos power-ups, jefes especiales cada diez niveles (todos salvo el primero, facilísimos de eliminar) y de que al pulverizar cuatro marcianos iguales consecutivamente (hay una variedad de ellos) se nos otorga un tiro especial. Por ejemplo un puñado de misiles que salen al azar o un rayo que destruye una hilera completa de los bichejos. Esta nueva versión de Space Invaders podría haber sido mucho mejor de los que es si su dificultad hubiera estado un poco más balanceada. En el nivel de dificultad más fácil nos llevó 1 hora y 10 minutos terminarlo sin ver la pantalla de Game Over ni una vez. En el más difícil 1 hora y 30 minutos con los mismos resultados. Otro de los problemas que tiene este Space Invaders es que una vez que llegamos al final, SE TERMINO. No hay posibilidades de seguir jugando, una animación y nuevamente al menú principal. Por lo que los que todavía lo estaban teniendo en cuenta pensando en dedicarse a conseguir récords grossos (si cabe lo mejor que tenían estos arcades en su momento) ya se pueden ir olvidando. Ni siquiera la versión clásica (que se habilita una vez que lo terminamos) es fiel a la original, cuando sí lo son las de cualquier emulador que ande dando vueltas por ahí...



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Activision
INTERNET: www.activision.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 Jugadores en la misma máquina

PROMEDIO **39%**

REVIEWS
ACCION/ARCADES

Sinistar: Unleashed

Por Santiago Videla

Un nuevo "remake" de otro juego del año del tuje acaba de hacer su aparición y en esta oportunidad el nombre del título que viene a atormentarnos en su versión remodelada es Sinistar, un conocido arcade de 1982.

Esta nueva versión se conoce con el nombre de Sinistar: Unleashed y a pesar de que la calidad de sus gráficos pueda llegar a hacer que un pobre aficionado desprevenido lo confunda con algo bueno, una vez que lo jueguen se van a dar cuenta que es una verdadera pesadilla.

El estilo del juego es tan simple e increíblemente repetitivo como el de la versión original, pero con la diferencia de que en 1982 este tipo de juegos atraían multitudes y hoy en día no le mueven un pelo ni al más desesperado y nostálgico de los fanáticos.

Todo lo que tendremos que hacer a lo largo de los 23 tediosos e imposibles niveles de este juego es liquidar interminables hordas de garrapatas espaciales, agarrar premios y eliminar al enemigo del final, para volver a hacer lo mismo una y otra y otra vez, con algunas leves variantes cada vez que lleguemos a un "Bonus Stage".

Para hacerla corta, si están buscando un juego en serio y que además sea entretenido, les aseguro que Sinistar: Unleashed está justo en el extremo opuesto, así que lo mejor que pueden hacer es revisar por otro lado.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: GameGFX Technologies / THQ
INTERNET: www.thq.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO **42%**

REVIEWS
ACCION/ARCADES

Gulf War

Por Santiago Videla

Con este título, parece ser que la gente de 3DO ha decidido probar suerte en el terreno de los arcades 3D, con un juego de acción ambientado en la guerra del golfo. En líneas generales, Gulf War es muy parecido a otro conocido arcade de este tipo llamado Recoil, pero con la diferencia de que aquí nuestro tanque no se transforma.

En la modalidad para un solo jugador, Gulf War tiene una campaña con una serie de objetivos definidos en cada misión, que en la mayoría de los casos simplemente son una excusa para intentar meternos un poco más en la historia, (que por cierto no es la gran cosa) ya que por lo general tenemos que aniquilar todo lo que se mueva. Además de las armas de nuestro tanque (cañón y ametralladora) tenemos a nuestra disposición una serie de distintos ataques especiales, como por ejemplo: Artillería, bombardeos, etc., que nos serán realmente útiles en caso de que jugemos en los niveles de dificultad más complicados.

Lo más sobresaliente de Gulf War son sus gráficos, ya que en general los modelos tienen una buena calidad y los escenarios tienen un muy buen nivel de detalle (sobre todo si usan una paleta de colores de 32 bits), el único problema es que las explosiones son realmente patéticas y el juego en sí es muy repetitivo y bastante fácil, cosa que puede llegar a cansar al poco tiempo de estarlo jugando. Sinceramente creo que si Gulf War hubiese tenido misiones un poco más elaboradas, podría haber estado mucho mejor, igualmente es posible que si ustedes están buscando un juego de acción que no tenga muchas complicaciones es posible que les llegue a resultar interesante.



FICHA TECNICA

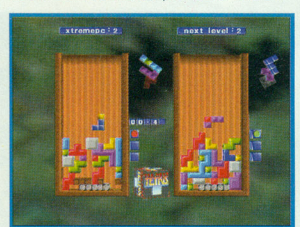
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: 3DO
INTERNET: www.3do.com.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet hasta 8 jugadores.

PROMEDIO **60%**

The Next Tetris

Por Maximiliano Peñalver

Tetris invade nuevamente nuestras pantallas. Este juego (que por lo adictivo de su desarrollo se llegó a comentar que era un arma de los Rusos para estupidizar al resto del mundo) es sin dudas el mejor ejemplo de cómo crear un juego extraordinariamente atrapante, sin la necesidad de grandes presupuestos, ni brillantes programadores. Tan solo una buena idea, bien llevada a cabo. En esta ocasión este "próximo" Tetris brinda una variante bastante radical en la jugabilidad, ya que ahora tenemos algunas piezas que poseen más de un color. Una vez que cada una llegue al fondo de la pantalla, estos colores se dividen, uniéndose con los de las piezas colocadas con anterioridad. Esta "separación" nos genera la urgencia de cambiar completamente la forma en que jugábamos al Tetris, ya que si un color se separa y queda un hueco debajo, caen los pedazos sueltos. Estas "reacciones en cadena" nos permiten salir de transes que en la versión clásica eran bastante complicados. Como para que matarse por los récords tenga un poco más de gracia, podemos conectarnos a Internet y enviar los datos de nuestro jugador y bajar los del resto de los tetrismaníacos del mundo para ver qué tan buenos somos en esto de acomodar fichitas a lo loco. El juego cuenta, además, con varios modos diferentes en los que perfeccionarnos: por tiempo, maratón, varias secuencias de práctica y (por suerte) también está el modo clásico para los que se resisten o no les agrada el cambio. La música es bastante pesada (casi todas canciones tecno que nos desconcentran más de lo necesario) y los gráficos, aunque no son una maravilla, cumplen con su función.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: BPS / Atari / Hasbro Interactive
INTERNET: www.tetris.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 Jugadores en la misma máquina

PROMEDIO 69%

REVIEWS
PUZZLES/INGENIO

Pandora's Box

Por Durgan A. Nallar

La Caja de Pandora se ha vuelto a abrir, esta vez para dar vida al más reciente juego de ingenio de Alexei Pajitnov, el creador del inmortal y superclásico Tetris. Aunque no tan adictivo ni revolucionario, este nuevo intento es suficientemente divertido como para pensar muy seriamente en no dejarlo pasar.

En lugar de ser un solo juego, se trata de una colección de diez, en general variaciones en torno al tema de Jigsaw, unidos por una historia que pretende dotar de sentido al producto completo. Y lo consigue. De alguna misteriosa manera, los puzzles se orientan a reconstituir un orden al caos, así como la historia se refiere a la búsqueda de siete caóticos dioses que debemos devolver a la Caja de las maravillas de Pandora. Cada dios nos induce a viajar por diferentes lugares del mundo, de los que los puzzles toman elementos típicos como imágenes, sonidos y música, todos excelentes, por cierto. Cada ciudad cuenta con diez puzzles, debajo de los cuales se ocultan diversos tesoros, como bonus y piezas del acertijo principal. Hemos de resolverlos para complacer a los dioses y avanzar en grados crecientes de dificultad.

Los puzzles son variados, unos muy buenos y algunos no tanto, pero sin duda agradables y con una presentación magnífica. Todos ellos trabajan sobre una imagen que debemos recomponer, ya sea rotando piezas móviles, superponiéndolas, cambiándolas de lugar y de tamaño, pintando contornos o reubicándolas sobre esculturas tridimensionales. Muy bueno, y muy recomendable.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft Corporation
INTERNET: www.microsoft.com/games/pandorasbox
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible

PROMEDIO 79%

REVIEWS
PUZZLES/INGENIO

Star Wars: Pit Droids

Por Santiago Videla

Usá la fuerza del marketing Luke!... Y como nada escapa a la mano del omnipresente universo de Star Wars, aquí les presentamos su incorporación más reciente.

Pit Droids es un juego destinado a los más chicos, con un cierto aire de homenaje a uno de los más grandes clásicos de este género, como es el Lemmings hecho por Psygnosis años atrás, pero visto desde una perspectiva diferente.

En este juego tenemos que hacer que los pequeños robots lleguen al punto de salida de cada nivel por medio de una serie de comandos con distintos símbolos, que tendremos que poner en su camino.

Estos comandos sirven para indicarle a nuestros bichos la dirección en la que queremos que avancen y si bien al principio parece fácil, a medida que vamos avanzando la cosa se complica bastante, porque los robots comenzarán a venir de distintos colores o cargarán diferentes objetos.

Para eso irán apareciendo nuevos comandos, porque dependiendo del color de los robots o de lo que estén llevando, habrá que guiarlos hacia diferentes salidas y les aseguro que incluso para alguien con experiencia, algunos niveles pueden llegar a resultar bastante complicados.

En conclusión, pese a que no es un título de lo más original, es lo suficientemente bueno y entretenido como para hacerlos pensar un buen rato.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Lucas Learning
INTERNET: www.lucasarts.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO 70%

REVIEWS

AVENTURAS/RPG

X - Beyond the Frontier

Por Santiago Videla

En un primer momento, este juego da la sensación de ser una especie de copia un tanto venida a menos de otros conocidos simuladores de combate, como por ejemplo Wing Commander Prophecy o Descent Freespace, aunque tan pronto como se termina la etapa de entrenamiento la cosa cambia bastante.

La cuestión es que después del entrenamiento ocurre un inesperado accidente y somos transportados a una galaxia desconocida, a partir de ese punto el juego se convierte en un clon un tanto venido a menos de grandes clásicos de antaño, como el viejo y querido Elite, Frontier (su continuación) y hasta de títulos un poco más recientes como Hardwar o Sub Culture.

Una de las características más notorias de este juego es la lentitud y la monotonía con la que se desarrolla la acción y a pesar de que el juego no es malo, únicamente puede llegar a interesarle a los más fanáticos de los juegos de comercio espacial, que además tengan mucha pero mucha paciencia y que estén dispuestos a pasarse laaaaargas horas viajando entre las distintas estaciones espaciales, transportando mercadería. La calidad de sus gráficos en general es aceptable (siempre y cuando tengan una buena placa aceleradora 3D), pero la mayoría de los modelos tanto de las naves, como los de las estructuras tienen pocos polígonos y son bastante comunes, así que ya lo saben, a menos que sean mega-ultra-fanáticos de estos juegos lo más probable es que con X - Beyond the Frontier se caigan dormidos encima del teclado.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ego Software / THQ
INTERNET: www.thq.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO 57%

REVIEWS

SIMULADORES

AMA Superbike

Por Martín Varsano

Seguramente muchos de ustedes conocen a los Crash Test Dummies, esos muñecos que se utilizan para medir el impacto de las colisiones en los automóviles. Bueno, gracias al AMA Superbikes, podremos vivir esa experiencia en carne propia, pero en esta ocasión a bordo de una veloz moto de alta cilindrada. La comparación con estos muñecos tiene mucho que ver con la física de las colisiones del juego, que supuestamente deberían comportarse de manera real, pero a las pocas caídas descubriremos un nuevo e interesante pasatiempo en el juego: "Fijáte como me caigo igual que un comuñe de trapo". Es sencillamente asombroso ver el bizarro comportamiento del nuestro motoquero y su bólido de acero al impactar contra algo, ya que cada caída es más cómica que la siguiente. Y ojo, esto es una verdadera lástima porque el juego tiene unos gráficos que no son tan terribles, y la posibilidad de jugar por internet hace de la cosa un desafío interesante. El único problema es que hay que ser técnico de la NASA para descifrar los menúes hasta llegar a la carrera (o las prácticas), y el control de la moto es imposible, ya que por más que querramos girar, aunque estemos en primera, terminaremos como abono de las plantas. ¿No se les habrá ido un poco la mano con el tema de la dificultad? Yo, personalmente, prefiero ver esta carrera desde la tele de mi casa, porque a estas motos no me subo ni loco.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Motorsims
INTERNET: www.motorsims.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 30 jugadores vía Internet

PROMEDIO 48%

REVIEWS

SIMULADORES

Billares

Por Maximiliano Peñalver

No se dejen engañar por el nombre. Billares no es un juego que simula únicamente una mesa de billar, sino que el nombre esta haciendo alusión a los tugurios donde comúnmente se puede jugar en España al pool, billar, fichines y dardos. El nombre original del juego es Jimmy White's Cueball 2, y es la continuación de un gran éxito en Europa. En esta ocasión podremos recorrer en forma virtual un gran lugar, lujosamente decorado para ingresar a cualquiera de los dos salones principales que contiene. En uno encontraremos una mesa de billar y en el otro una de pool. Tanto una como la otra esta exquisitamente rendereadas y poseen una gran cantidad de modalidades de juego, además de poseer un modelo de física de los mejores que podremos encontrar en un juego de este tipo. Pero esto no acaba aquí. Entre partido y partido, podremos amenizar un poco jugando unos tiros a los dardos o jugando a la versión original del Drop Zone un clásico de la Commodore 64. También se incluye una maquina de Jackpot y un tablero de damas (aunque el tablero rota entre movimiento y movimiento mareándonos a más no poder) todo esto como para que las opciones sean de lo más variadas posible. Igualmente no debemos engañarnos y entender que el fuerte del juego y sobre todo en nuestro país, será la mesa de pool. El juego intenta obtener un grado de realismo tan grande que hasta llega a omitir detalles tan básicos como indicarnos quien tiene que tirar en el próximo turno, o que tipo bolas tenemos que meter en las buchacas. Aun con estos detalles en contra, Billares es un imprescindible para aquellos bohemios tecnificados que amaban pasar las tardes (o las noches) en los bares.



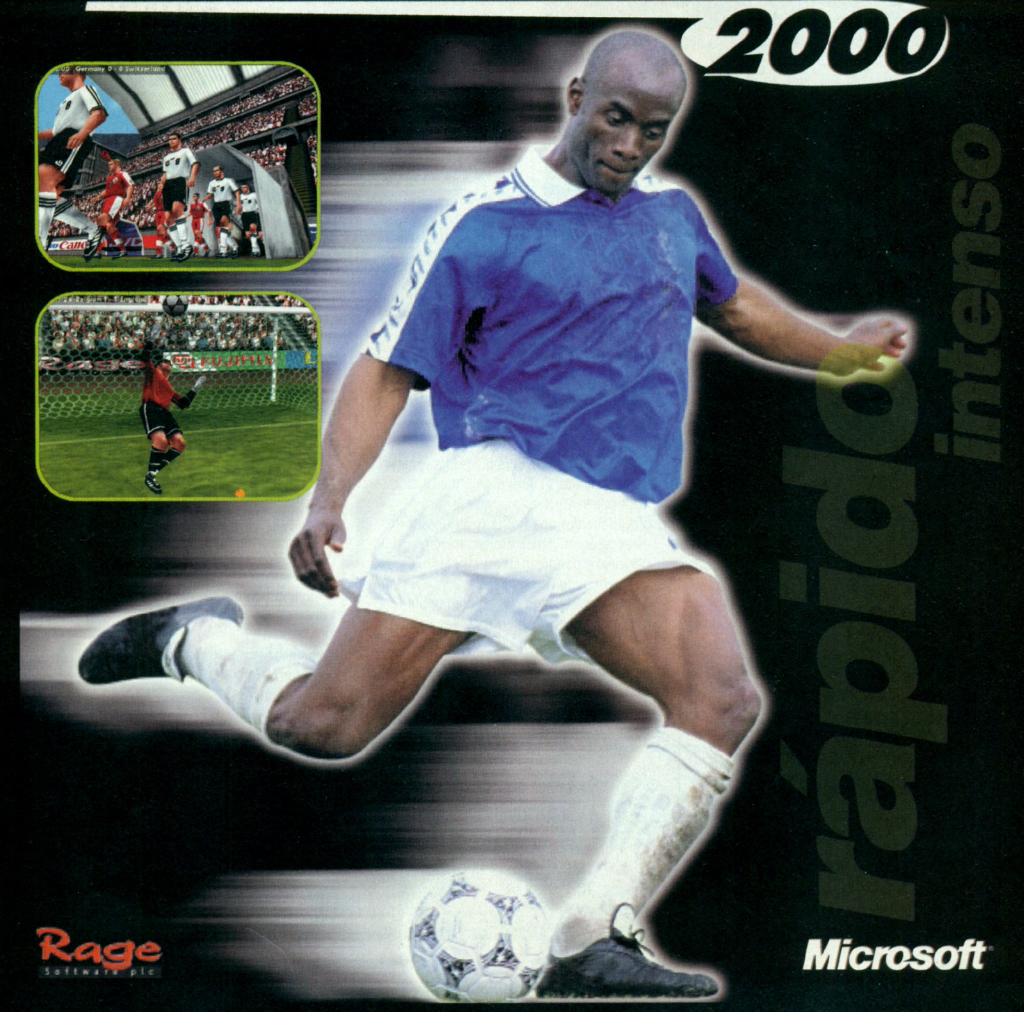
FICHA TECNICA

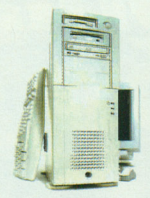
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Awesome Developments / Virgin / GTC
INTERNET: www.awesome.uk.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 Jugadores via LAN / Internet o en la misma PC

PROMEDIO 71%

Sentí la acción...
Viví la pasión

MICROSOFT® INTERNATIONAL FOOTBALL





Como armar una PC a medida 3.0

Antes que nada, queremos disculparnos por el retraso del informe de "Como armar una PC a medida". Lo que pasó es que estabamos esperando la salida de nuevos productos para poder incluirlos en la nota. A diferencia de los informes anteriores, en esta ocasión no recomendamos una opción "cara" y otra "económica", sino dos configuraciones con diferentes componentes pero de un rendimiento similar para poder correr sin problemas los ultimos juegos disponibles.

Por Máximo Frias

Microprocesador

Lo primero que hay que definir para armar una PC es el procesador con el cual ésta va a funcionar. Se pueden encontrar dos grandes marcas: Advanced Micro Devices (AMD) e Intel. Si lo que buscan es una opción económica, AMD tiene su línea K6-2 a un buen precio ($73 para 400 MHz), y sus velocidades varían entre 350MHz y 450MHz. Lo único que se les puede criticar a estos procesadores es su unidad de punto flotante, la que provoca algunos retrasos en el procesamiento de imágenes en 3D.

Dentro de la opción Intel se encuentran los archi-conocidos Celeron, Pentium II y Pentium III. Más allá de todas las características nuevas que pueda decir en la caja del Pentium III, su diferencia práctica al día de hoy con el PII es su velocidad. Pentium II llega hasta 450MHz, mientras que Pentium III empieza en los 450MHz y llega hasta los 600MHz (por ahora). El precio de los PIII varía de $300 a $1000.

Más allá de las estrepitosas velocidades que se pueden alcanzar con los procesadores de más de 500MHz, para los juegos que existen al día de hoy, un K6-2 o un Pentium III de 450MHz son más que suficientes.



Motherboard

Una vez definido el procesador, la segunda opción que hay que tomar es el motherboard en el que va a funcionar. Si se va a utilizar un procesador K6-2 (de cualquier velocidad), se necesita un mother con Socket 7. Una característica muy importante que deben chequear es si éste posee 1Mb de memoria Cache, ya que los procesadores K6-2 no tienen Cache interno y necesitan que esté en el mother. Uno de los mejores modelos que se puede encontrar es el SY-5EHM de SOYO, que tiene: 1 slot AGP, 2 slots PCI, 1 PCI/ISA compartido, 2 slots ISA, soporte para SIMM y DIMM de 100MHz, USB y soporte para fuente AT y ATX.

Una recomendación que les doy a aquellos que se armen solos su PC, es que una vez instalado el sistema operativo Windows, instalen inmediatamente los drivers del mother para que detecte correctamente los dispositivos conectados. El precio del SY-5EHM es de $100.

Si van a armar una PC con un procesador Pentium, necesitan un mother con Slot 1. El 440BX2 de Intel, el P2B-F de Asus o el 6BA+ de SOYO son las opciones más comunes que se pueden encontrar. Los tres mothers son buenos pero cada uno tiene su "cosita especial". El Intel 440BX2 es un muy buen mother que está actualizado para soportar Pentium III, y viene con una placa de sonido incorporada ($230). El Asus P2B-F es un excelente motherboard siempre, y cuando no se le conecten placas de video en el puerto AGP que necesiten demasiada tensión (tipo Savage4), su precio es de ($220). La opción SOYO sigue siendo la más oportuna ya que su modelo 6BA+ posee características muy similares al de Intel y su precio ronda los $140.

Memoria

Debido a que no hay gran cantidad de marcas, las opciones en lo que respecta a memoria se limita a la cantidad. Lo mínimo que hay que ponerle a una PC para juegos son 64MB. Con 128MB la PC va a trabajar mucho mejor y no necesitará hacer tanto swap con el disco rígido. Sin embargo para aquellos jugadores impacientes, 196MB son más que suficientes para las exigencias de los juegos de hoy en día. La memoria debe ser del tipo DIMM (168 pines) y capaz de funcionar en un bus de 100MHz (PC100). Lamentablemente por el terremoto que hubo en Taiwan (fue destruida una fábrica de memorias), el precio de éstas subió al doble, ahora los 64 MB cuestan alrededor de $160.

Sistema de Video

Acá se abre toda una gama de opciones con una gran variedad de precios y marcas. Si lo que se quiere armar es una buena PC para jugar, no hay que dejarse confundir ya que sólo quedan dos opciones: Riva TNT2 o Voodoo3. Si eligen una placa con el Riva TNT2, casi todas las marcas son iguales y dan el mismo rendimiento, lo único que se tienen que fijar es si dice "Ultra" o no. La diferencia entre una "Ultra" y otra "común" es la velocidad con la que funciona la placa, y esta diferencia puede llegar a ser bastante significativa en el rendimiento general de la PC. Las marcas clásicas más recomendables son Diamond (Viper 770 Ultra), Creative (3D Blaster Ultra TNT2) y Teppro (Impact TNT2 Ultra) y sus precios son $360, $340 y $320 respectivamente.

Si son simpatizantes de 3dfx y quieren que su PC funcione con una Voodoo3, tienen dos opciones: la 3000 y la 3500. La Voodoo3 3500 salió a la venta hace poco en la Argentina y es una de las placas más completas que se pueden encontrar en el mercado, ya que viene con entrada y salida para TV y radio FM. Por supuesto que el precio no es el más económico y no baja de los $390. La serie 3000 en cambio ya se convierte en algo más accesible al público en general, continuando con la excelente línea de placas de video de 3dfx. Viene con salida de TV y su precio ronda los $320.

Las características completas del Voodoo3 3000 y el Riva TNT2 se pueden encontrar en el número 21 de XPC.



Sistema de Sonido

Cuando van a comprar una placa de sonido les pueden ofrecer dos cosas: una Sound Garch o una placa de marca. Las de la primera categoría rondan los $20 y son de lo peor, tienen problemas de compatibilidad con Windows y muchas no funcionan en DOS.

De las placas de marca destacables, las dos mejores son la Diamond Monster MX300 y la Creative Sound Blaster Live!. La MX300 funciona con el chip Vortex2 de Aureal, tiene dos salidas estéreo independientes y soporta sonido en 3D.



La Sound Blaster Live! se puede encontrar en dos modelos: Full o Value. La diferencia entre las dos es que la Value no viene con una placa extra de salidas digitales y no tiene los conectores de oro. Debido a la gran diferencia de precio entre las dos ($250 contra $95) se recomienda que opten por la Value, les aseguro que no se decepcionarán.

Otra cosa importante es dónde van a conectar las salidas de la placa de sonido. Hay 3 opciones de satisfacción garantizada: Los PCWorks (dos parlantes y un subwoofer), los FourPoint Surround (cuatro parlantes y un subwoofer) y los Desktop Theather 5.1 (cinco parlantes, un subwoofer y un decodificador de AC3 para Dobly Digital). Todos son de Cambridge y puede ser que su precio no sea el más económico, pero si realmente quieren una excelente calidad de sonido y les gustan las películas en DVD, gastar unos pesos de más en el Desktop Theater está bien justificado. Los precios de los parlantes son $75, $135 y $380 respectivamente.



Discos Rígidos

Olvídense de los discos rígidos SCSI, son caros y la diferencia de velocidad no justifica el gasto extra. Puede lograrse la misma performance con un buen disco IDE, como ser: Western Digital Caviar 13.5GB (UDMA 66) $230, WDC de 20.4GB (UDMA 66) $390, WD Expert 27 GB (UDMA 66 7200 RPM) $545, Quamtum Fireball CR 13GB (UDMA 66) $255, IBM DeskStar 22 GB (UDMA 66 7200 RPM) $435.



Puede ser que las capacidades de los discos les parezcan exageradas, pero la mayoría de los juegos de hoy en día nos exigen una instalación mínima de 500MB.

Módem

En los días que corren, internet pasó a ser más que una necesidad, y como el Cable módem sigue siendo un tanto caro, la solución yace en un buen módem telefónico. De lo mejor que se puede conseguir acá, se encuentran los de US Robotics PCI e ISA. La diferencia entre estos dos modelos es que el PCI es WinModem (funciona sólo en Windows) y el otro funciona también en DOS. Los precios de estos módems (en caja, no OEM) son de $160 y $125 respectivamente.

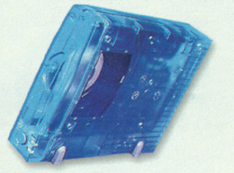
DVD-ROM / CD-ROM

Las lectoras de CD-ROM ya casi no son necesarias debido a la existencia de buenas lectoras de DVD. Sin embargo, aunque no vayan a usar DVDs ya no se consiguen buenas lectoras de CDs, por lo menos acá en Argentina. Por esta razón es que las opciones se reducen nuevamante a dos: un lector solo, como podría ser el Pioneer 103-S o un kit Encore 6X de Creative. Si van a armar una PC a base del Pentium II o III, un lector Pioneer 103-S alcanzará para poder descomprimir los videos vía Software. Si en cambio van a armarla con el K6-2 les recomendamos que pongan el kit de Creative, ya que el procesador no es lo suficientemente veloz como para obtener una imagen perfecta. Los precios son de $140 el Pioneer 103-S y $340 el PC-DVD Encore 6X.



Discos Extraibles

Como bien dijimos en el número 11: "... dado el tamaño de los archivos con los que un usuario se maneja hoy en día, se necesita otro tipo de almacenador de información, que no sea la vieja y obsoleta disketera de 3 y 1/2". La situación no cambió mucho desde aquel entonces, salvo por la aparición de un nuevo modelo IOmega, el ZipDrive de 250MB, que también lee los zips de 100MB. Este viene en una nueva versión USB, o en las ya conocidas IDE, SCSI y paralelo. Su precio ronda los $200.



Monitor

Por suerte los precios de los monitores siguen bajando, y esto hace que la compra de un monitor de 17" sea más firme.

Los modelos no cambiaron mucho, y el ViewSonic E771 ($400) sigue siendo una buena opción si quieren gastar poco y tener un monitor de 17". De la misma marca se pueden encontrar los modelos: E651 (15" $230), G790 (19" $825) y G810 (21" $1389). Estos dos últimos modelos corresponden a la serie gráfica "G", la cual es superior a la serie económica "E", por eso la diferencia de precios entre una y otra.

También podemos encontrar en el mercado otras marcas como ser Samsung, con los modelos SyncMaster 550s (15" $240), 750s (17" $385) y el 900p (19" $739).

Para aquellos que quieren gastar un poco más y tener un excelente monitor, el Sony GPD-G200 (17" $600) es la mejor opción entre los monitores de 17".








Más Velocidad!
En Intel 10% y en AMD 3DNow 40% + rápida que la V770!
Más Funciones Adicionales!
Versiones con salida TV , SVHS y DFP (Digital Flat Panet)
Más Soporte!
Soporte directo por Teppro vía e-mail en castellano
Más Respaldo!
Garantía local por Representante Exclusivo
Productos:
Impact TNT2 Ultra c/ TV
Impact TNT2 c/TV y DFP
Impact TNT2
Impact TNT2 M64
Hulk III
Aceleradoras del Nuevo Milenio
TEPPRO
NVIDIA RIVA TNT2
Representante exclusivo en Argentina
Asia Computers Trade Co.,
Bme. Mitre 2480 piso 7 of. 20 Tel/Fax: 4954-6000/6001
Cap. Fed. Bs. As. Argentina
Ventas al gremio
Envíos al Interior

Gabinete

Aquí encontramos una gran variedad de modelos para todos los gustos. Básicamente todos cumplen la misma función. Las diferencias entre los distintos modelos radica en el tamaño, la refrigeración, la cantidad de bahías de 5 1/4" y 3 1/2" y la facilidad para acceder a su interior. Otra cosa a tener en cuenta es la potencia de la fuente, ya que si pensamos conectar varios dispositivos (discos rígidos, zip drive, CD/DVD-ROM, etc.), necesitaremos una fuente de no menos de 250W. Los precios de los gabinetes varían desde los $60 hasta los $150.

Teclado y mouse

En lo que respecta a teclados, podemos encontar al conocidísimo BTC, ahora con su nuevo modelo ergonómico. Pero si lo que buscan es algo superior, tienen dos buenas marcas: Logitech, con sus modelos Cordless Desktop Pro, Internet Keyboard, Deluxe 104 Keyboard y NewTouch keyboard; y Microsoft, con sus nuevos Internet Keyboard Pro, Internet Keyboard, y Natural Keyboard Elite.





Los precios van de $25 (BTC) a $120.

En cuanto al mouse, los mejores modelos los tienen Microsoft y Logitech, con precios de $30 a $100. Una novedad interesante de Microsoft, es el IntelliMouse Explorer, que no posee bolita, sino un sensor óptico que registra el movimiento.

Gamepads, Joysticks y volantes

Existen muchos modelos y marcas de Joysticks, pads y volantes. Las más recomendables son: Logitech, con el WingMan Force, WingMan Extreme Digital, WingMan Gamepad Extreme y el WingMan Formula Force. Microsoft, que cuenta con el ya conocido SideWinder Force Feedback Pro, el SideWinder GamePad, el SideWinder Force Feedback Wheel y el nuevo SideWinder Dual Strike. ThrustMaster, con volantes como el Nascar Sprint, Nascar Force GT, Nascar Pro y Nascar Super Sport. Otra excelente marca es Saitek, con el joystick Cyborg 3D Digital.



El precio de estos accesorios varía de $80 a $250, según la marca y el modelo.

Placas de red

Si querés dejar tu PC lista para jugar en multiplayer podés agregarle una placa de red sin ningun tipo de inconveniente.

Hay dos tipos: Caras y baratas. Las caras realmente no valen la pena, por lo menos no para jugar al Quake III. De la línea económica son todas muy parecidas, lo único que te podemos recomendar es que sean compatibles con Novell (NE2000 Compatible).

Otra recomendación es que armen la red con placas de la misma marca y modelo para así evitar inconvenientes de incompatibilidad. El precio de estas placas ronda los $25.

XPC Recomienda

	Opción 1	Opción 2
Microprocesador	Intel Pentium III 500MHz	AMD K6-2 450MHz
Motherboard	Intel 440BX-2 ó Intel 820 Camino	SOYO SY-5EHM
Memoria	128 MB DIMM PC100	128MB DIMM PC100
Video	Diamond Viper V770 Ultra	3dfx Voodoo3 3000 ó 3500
Sonido	Diamond Monster Sound MX300	Creative Sound Blaster Live! Value
Parlantes	Cambridge Desktop Theater 5.1	Cambridge Desktop Theater 5.1
Monitor	Sony GPD-G200 17"	ViewSonic E771 17"
Teclado	Microsoft Natural Keyboard	Logitech
Mouse	Logitech MouseMan Wheel	Logitech MouseMan Wheel
CD/DVD	Pioneer 103-S ó Creative Encore 6X	Creative Encore 6X
Discos Ext.	IOmega ZIP Drive 250 MB IDE	IOmega ZIP Drive 250 MB IDE
Disco Rígido	Western Digital Expert 18 GB 7200 RPM	IBM DeskStar 18 GB UDMA
Módem	US Robotics 56K PCI	US Robotics 56K PCI
GamePad	Microsoft SideWinder Dual Strike	Microsoft SideWinder GamePad Pro
Joystick	Saitec Cyborg 3D Digital	Logitech WingMan Extreme Digital
Placa de Red	NE2000 compatible	NE2000 compatible

La mano mutante

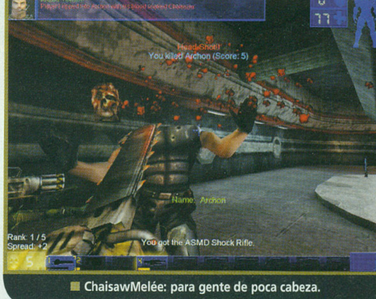
Mini mods para Unreal Tournament Engine

Por Durgan Nallar

Sorprendidos en la Editorial con el impresionante cambio sufrido por Unreal Tournament, en comparación a lo visto en una versión de prueba cedida meses atrás por la gente de Epic, decidimos dedicarnos todos los días un rato a probar las nuevas armas y los niveles. Y la verdad, queridos chichipíos, como dijo Tato, es que el juego se siente poderoso, la sangre fluye en nuestras cabezas y el aire se llena de rock & roll. Yeah! Esto es adictivo. Las armas eran el lado débil de Unreal, pero eso se terminó. Hay quienes no estarán de acuerdo, por supuesto, pero en la demo podemos apreciar el esfuerzo que hicieron los diseñadores y programadores para equiparar el vértigo y el poder ya presente en Quake III Test. UT no logrará destronar al rey, con toda seguridad y de acuerdo a nuestra experiencia con ambos productos, pero sin duda será un contrincante mucho más peligroso de lo que todos esperábamos, incluyendo el propio John Carmack.

Los otros beneficiados, además de Epic MegaGames, somos nosotros, los que nos volvemos locos por estos juegos de acción en primera persona, los que constantemente estamos moviendo el mouse o por lo menos la mano, cuando estamos dormidos. ¡Con dos juegos como éstos tenemos asegurado el próximo siglo!

Desde el mes pasado Epic distribuye Unreal Tournament Demo públicamente. La primer versión, 322, y la que XPC les obsequió en octubre, era sólo para poseedores de placas aceleradoras de gráficos que usan el chip Voodoo. Ahora se encuentra disponible la versión 348 de la demo, que encontrarán en el XCD que acompaña a este número, con soporte para Direct3D y OpenGL, aunque aún en período de prueba y con algunas leves falencias de rendimiento. Para las dudas de funcionamiento visiten **unreal.epicgames.com/**



ChaisawMelée: para gente de poca cabeza.

Mutators

Más allá de una excelente jugabilidad y de los modos de juego incorporados a UT, una de las posibilidades más excitantes de la demo y, por ende, del producto final, es la posibilidad de definir mini mods, llamados "mutadores". Como ya saben, los mods son modificaciones escritas por el público, utilizando las herramientas provistas por la misma Epic: en este caso, UnrealEd, el editor que viene incluido como parte de Unreal. El editor es la única utilidad necesaria para crear mapas, paquetes de texturas, de sonido y de música y grupos de código. La única excepción es 3ds2unr, un programa para la importación de models que se utiliza en conjunto con el compilador de línea de comandos que viene con el demo, UCC (UnrealScript Compiler). Con UnrealEd se han escrito decenas de modificaciones para el engine, creando diversas variantes que son populares entre los seguidores de Unreal. Ahora se introducen nuevos agentes capaces de incorporar cambios en las reglas de juego.

Los mutadores de UT son mini-mods, simples códigos de clase que pueden ser usados para adicionar o remover items de un mapa, cambiar objetos o alterar las propiedades del nivel. Trabajan con cualquier tipo de reglas, así que pueden aplicarse al DeathMatch, Capture The Flag, Domination, Assault y Last Man Standing, las nuevas categorías presentes en la demo. Se pueden usar en solitario contra los bots o instalarse en un server. Estos mini mods ofrecen al usuario la posibilidad de desarrollar rápidamente variantes de combate sin necesidad de crear nuevas formas



Soul Harvest: no sólo un frag, también devorar el alma.

de juego, para lo cual lo mejor seguirá siendo el lenguaje de desarrollo del engine, UnrealScript, un lenguaje orientado a objetos con fuertes reminiscencias a Java y que sólo los más curiosos e inteligentes estarán dispuestos a aprender. UnrealScript, sin embargo, es un lenguaje sencillo y que bien puede servir como introducción a una manera de pensar más refinada y orientada a objetos. Los lectores que tengan inclinación a la programación no deberían perderse la oportunidad de investigar sobre un tema que reúne lo mejor de ambos mundos.



FatBoy: ¡A vos te veo bien, gordito!

Metiendo mano

En el XCD de este mes hemos puesto una selección de 21 mutadores de libre distribución que funcionan probadamente con Unreal Tournament Demo, extraídos de The Mutator Archive, **www.planetunreal.com/modcentral/mutators/**. Para los poseedores de Unreal 1, el producto completo, hemos colocado también un mutador de prueba, basado en el cada vez más popular FatBoy Mutator. Cada uno de estos mutadores provoca una variación en las reglas de UTDemo. FatBoy, por ejemplo, hace que engordemos con cada frag obtenido; por el contrario, cada vez que nos maten perderemos peso hasta quedar como una adolescente anoréxica. Es la Dieta del Plomo para nuestros amigos.

Un mutador parecido es Giants!, que nos agranda o empequeñece según nuestro desempeño, resultando una especie de pelea de gigantes contra piojos. Otros mutadores cambian las propiedades de las armas, agregándoles la función de zoom y nuevas formas de disparar, o modifican la gravedad y el nivel de iluminación. Hay muchos, como verán. Las posibilidades parecen interminables. En el XCD hemos colocado un detalle de los 21 mutadores, para que puedan elegir y pasarla en grande. ¡Lo ideal es instalarlos a todos y combinarlos para producir distintos resultados!

Half-Pint: Si sos así de chiquito, chau novia.

La instalación es muy fácil: teniendo la demo ya instalada, basta con ejecutar los archivos con extensión .umod, que por lo general no sobrepasan los 150 kilobytes. En realidad, contiene dos archivos de texto, con extensión .int y .u, preparados para instalarse en el directorio \system del juego. Habrá que proporcionar al instalador la ubicación de la demo y seguir instrucciones. A continuación, cargaremos el juego y seleccionaremos "Iniciar sesión de prácticas". Allí veremos un botón rotulado "Mutadores". Ingresando, podremos activar los mini mods, y combinarlos para producir diferentes efectos. Es recomendable experimentar con el orden de carga y con varios a la vez. Se pueden cargar tantos como se desee sin problemas, aunque desde luego su buen funcionamiento dependerá del sentido común al momento de combinarlos; sería inútil colocar un mutador que nos haga más pequeños combinado con otro que nos agigante. En este caso tendrá prioridad el mutador que se cargue antes.

Final Mutation

UTDemo ya trae algunos mutadores listos para cargar. InstaGib CTF es uno de los preferidos, y hay más que vendrán con la versión final: ChainsawMelee y JumpMatch son un ejemplo. Si pensaban que UTDemo es divertido de la forma standard, y todavía no habían descubierto las maravillas de los mutadores, cuando lo hagan se van a dar el mandibulazo.

Mutant Constructor

Una vez que experimenten lo inmensamente divertido que resulta jugar utilizando mutadores, tal vez sientan ganas de crear los propios. Por si acaso, en el XCD encontrarán la actualización de UnrealEd a la versión 4.0, que soporta plenamente a UTDemo. Todo lo relativo a la programación de Unreal y UnrealScript lo encontrarán en **www.unrealed.net**, **www.unrealed.org** y **www.unrealized.com** Es fundamental contar con las referencias de UnrealScript disponibles en **unreal.epicgames.com/UnrealScript.htm**. La herramienta 3ds2unr tiene su sitio en **unreal.epicgames.com** junto a toda otra documentación y soporte. En The Mutation Device, **www.planetunreal.com/mutation**, hallarán todo lo concerniente a la programación de mutadores. Por último, existe una excelente utilidad freeware para generar los instaladores .umod, llamada Umod Wizard, que podrán descargar de **www.planetunreal.com/umodwizard**



Man With A Golden Gun!

JUEGO EXTENDIDO

EL RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ULTIMAS EXPANSIONES Y PATCHES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: New World Computing / The 3DO Company

Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade

Por Diego Bournot

En el reino de los demonios de Eofol, Lucifer Kreegan ha tenido una diabólica visión: ha visto el mundo devorado por las llamas. Para poder convertir este maléfico sueño en realidad, debe construir un artefacto de poder inconmensurable: la espada "Armageddon's Blade". Las fuerzas del bien, con la reina Catherine y el rey Roland Ironfist a la cabeza, deberán luchar valerosamente una vez más para impedir la destrucción del reino de Erathia y sus vecinos. Mientras, la reina Catherine invade los dominios de Lucifer, feroces aves Fénix y misteriosas comunidades de fuerzas elementales, no vistas por muchísimo tiempo en Erathia. Pensando en su siguiente jugada, Catherine se pregunta... ¿anunciarán estas extrañas criaturas el triunfo del bien sobre el mal, o estarán pronosticando la destrucción del mundo?

Bienvenidos a Armageddon's Blade, la expansión oficial del excelente estratégico Heroes of Might & Magic III. A continuación, pasaremos a detallar las características sobresalientes de este disco de datos.

Armageddon's Blade expande el universo de Heroes III, incorporando no una, sino seis nuevas campañas y más de 35 misiones stand-alone, las cuales proveerán nuevos desafíos para nuestras dotes de estratega.

En esta expansión se presentan formalmente los Elementales, que ya hicieran su aparición en Heroes II y III. Ahora podremos crear un ejército enteramente en torno a ellos, generándolos en los nuevos pueblos incorporados, denominados elemental Confluxes. Esta nueva raza añade un nuevo entorno místico al universo de Heroes III, permitiéndonos trabajar con las cuatro fuerzas primigenias que dan vida a los Elementales: Agua, Aire, Tierra y Fuego, e incorporando nuevas fuerzas a estas cuatro: los Elementales Psíquicos, los Elementales de Magia, las poderosas aves Fénix, que reaparecen como una de las criaturas más poderosas del juego; y, para deleite de los amantes de estas poderosas y míticas criaturas, tres nuevas variedades de Dragones: el Rust Dragon, salvaje criatura cazadora de Gorgonas, el Crystal Dragon, hecho enteramente de cristal rojo, que en lugar de fuego utiliza sus afiladas garras para convertir en tiras al desdichado que ose cruzarse en su camino, y, por último, los poderosísimos Azure Dragons, el objetivo más importante (y casi inalcanzable) de todo Dragon Slayer que se precie de tal.





Se incorporan a la comunidad siete nuevos héroes veteranos, cada uno de ellos poseedor de características y habilidades únicas, y dos tipos nuevos de clases de héroes basados en los pueblos Conflux, con un total de 16 héroes, entre los que se cuenta la aparición estelar: Gelu, el héroe ranger, mitad humano, mitad elfo.

La rejugabilidad de Heroes III, de por sí excelente, se ve ampliada por la inclusión de un generador de mapas random, lo cual nos permitirá crear ilimitados escenarios de batalla.

El editor de escenarios ha sido actualizado, permitiendo ahora utilizar las nuevas criaturas, pueblos y héroes incluidos en esta expansión, asegurando una rejugabilidad que se extiende prácticamente al infinito.

Finalmente, Armageddon's Blade ofrece a los amantes del modo multijugador 10 nuevos mapas especiales para guerras multiplayer de hasta 8 jugadores via LAN, módem o Internet.

En suma, Armageddon's Blade es mucho más que una expansión, podemos decir que es casi como comenzar un nuevo juego de la serie Heroes. Realmente, un producto que continúa la tradición de excelencia de esta festejada franquicia.

LO QUE SI: La raza de Elementales y los nuevos dragones.
LO QUE NO: No tiene defectos.

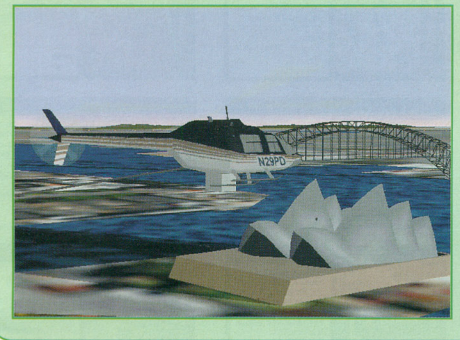
95%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: The Associates / Microbyte

Australia

Por Pablo Benveniste

Sydney es una ciudad famosa, muchos recordarán el famoso "Teatro de la Opera" por ejemplo. Bueno, es hora de visitarlo desde el aire junto a muchos otros sitios interesantes. Pero como su nombre lo indica, el escenario de Australia se refiere a todo el país, por lo que podremos internarnos en lo más profundo del territorio y recorrer el paisaje. Sí, sólo paisaje, porque aparte de Sydney ninguna otra ciudad está representada más que por una textura genérica y alguno que otro edificio. En cambio, los diferentes tipos de terreno y elevaciones han sido tomados mucho más en cuenta. Si fuera solamente por estas características, esta expansión no tendría por qué tener un mayor alcance que otras del mismo estilo. Pero en realidad, estamos ante una expansión para Flight Simulator de esas que se destacan pero no precisamente por lo que su título indica a primera vista. Aparentemente eso de que es una "Special Edition" hay que tomarlo más seriamente de lo que parece, porque definitivamente este escenario de Australia aspira a mucho más que simples paisajes. Sin más preámbulos, es momento de hacer referencia a las cuarenta y dos aventuras con control de tráfico aéreo que nos permitirán interconectar de manera muy realista la mayoría de los más de cincuenta aeropuertos disponibles. No se trata de aventuras comunes, ahora nosotros mismos elegiremos el avión deseado que mejor creamos que se adapta, para luego activar la aventura. Una ventaja de ésto es que si la aventura trata de una ruta comercial de alguna aerolínea en particular, será posible utilizar (si es que se consigue) el avión que en la realidad cubre esa distancia y no el conocido 737 original del juego. El control de tráfico aéreo también incluye diálogos que las torres mantienen con otros aviones y esto es algo que se puede activar incluso con fines de vuelo libre. Nada mejor que un escenario relativamente decente, una buena variedad de aventuras para disfrutarlo y un completo manual. Por eso es que Australia resulta una excelente propuesta.



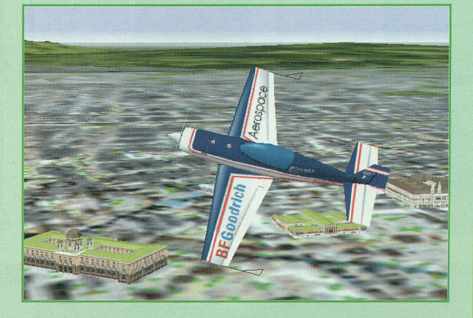
LO QUE SI: La variedad y flexibilidad de aventuras. Los aeropuertos.
LO QUE NO: Bajo detalle de ciudades importantes.
87%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: The Associates / Microbyte

Viena

Por Pablo Benveniste

Como muchas famosas ciudades europeas, Viena (Austria) puede resultar mucho más interesante por sus maravillas arquitectónicas que por alguna característica natural. Viena concentra en una misma ciudad museos, catedrales y castillos y esto es algo que se puede apreciar muy bien en esta expansión. De hecho, cada estructura tiene una calidad tal que será toda una tentación hacer algún vuelo rasante a baja velocidad. Escenario Viena también posibilita sobrevolar el Río Danubio que, atravesado por varios puentes, se extiende cruzando toda la ciudad. Este tipo de expansiones que se ofrecen bajo el nombre de una ciudad determinada, suelen extenderse a regiones mucho más grandes y por lo tanto incluyen una considerable cantidad de aeropuertos. Este no es el caso de Escenario Viena, un agregado que se encuentra muy limitado en cuanto al área abarcada. No muchos aeropuertos se han representado (solamente once) y el más lejano a Viena no está a más de unos cuantos kilómetros. Escenario Viena no incluye aventuras, aunque sí vuelos que nos transportan automáticamente a algún sector de la ciudad donde se encuentre algo interesante de visitar. Debido a que Viena en sí no es muy grande y por lo tanto las atracciones no están tan dispersas, prácticamente no hay diferencia entre cada uno de estos vuelos. Los aeropuertos son bastante completos, sobre todo el principal que está enriquecido por aviones estáticos de aerolíneas locales y varias texturas. Escenario Viena puede llegar a tener problemas al acelerarse en 3D con algunas placas. Será muy probable que se requiera un pequeño patch que se encuentra disponible en Internet y que soluciona este inconveniente. Por más de que Austria no tiene un territorio tan extenso, hubiera sido interesante que Escenario Viena supere las afueras de dicha ciudad dejando al menos internarse más en la región alpina. Pero hay que destacar que, aunque reducidos, los paisajes poseen una buena calidad.



LO QUE SI: La complejidad de construcciones y aeropuertos.
LO QUE NO: La poca distancia abarcada. Los escasos aeropuertos.
69%

¿te perdiste algún ejemplar?

XTREME PC

ahora conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo:

Número 1 — **Noviembre 1997**



Previews: **Jedi Knight** - Quake 2 - The Curse Of Monkey Island- Tomb Raider 2
Reviews: Shadows of the Empire -Resident Evil y muchos más...
Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3
Trucos

Número 2 — **Diciembre 1997**

Previews: **PC Fútbol 5.0 Apertura '97**- Duke Nukem Forever - Heavy Gear - Half Life
Reviews: Age of Empires - Oddworld: Abbe's Oddysee y muchos más...
Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs
Trucos

Número 3 — **Enero 1998**



Previews: **The Curse of Monkey Island** - Unreal - Final Fantasy VII
Reviews: Quake 2 - Need for Speed 2 SE - Turok - Longbow 2 y muchos más...
Soluciones: Safecracker
Trucos

Número 4 — **Febrero 1998**



Previews: ... Prophecy - ...ear y muchos ...
Soluciones: The Curse Of Monkey Island (Primera parte)
Trucos

Número 5 — **Marzo 1998**

Previews: **Battlezone** - Gabriel Knight III
Reviews: Worms 2 - FIFA '98 y muchos más...
Soluciones: The Curse of Monkey Island (Segunda parte) y Broken Sword: The Smoking Mirror (Primera parte)
Trucos

Número 6 — **Abril 1998**



...Age ...IX: ...alls of Steel - ...es of the Sith - PC ...tbol 6.0 y muchos más...
Soluciones: Hollywood Monsters - Broken Sword: T. S.M. (segunda parte)
Trucos

Número 7 — **Mayo 1998**

Previews: **Forsaken** - Command & Conquer 2: Tiberian Sun - Simcity 3000
Reviews: Starcraft - Battlezone - Interstate '76 Arsenal y muchos más...
Soluciones: Balls Of Steel
Trucos

Número 8 — **Junio 1998**



Previews: **SiN** - Industry Giant - Force Commander - Blood 2 - Jagged Alliance 2
Reviews: Utim@te Race Pro - Die by the Sword - Bust a Move 2 y muchos más...
Soluciones: Zork: Grand Inquisitor
Trucos

Número 9 — **Julio 1998**



Previews: **Copa del Mundo: Francia '98** - Edición Especial Exposición E3 - Más de 100 títulos próximos a salir comentados.
Reviews: Forsaken - Unreal - y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (primera parte)
Trucos

Número 10 — **Agosto 1998**



Previews: Dune 2000 - Fighter Squadron - Knockout Kings
Reviews: **Mortal Kombat** 4 - Commandos: B.E.L. - Quake 2: The Reckoning y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (Segunda parte)
Trucos

Número 11 — **Septiembre 1998**



Previews: **Need For Speed 3** - Prince of Persia 3D - Heretic II
Reviews: Heart Of Darkness - Sanitarium - X-Wing Collector Series y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L (Primeras 6 misiones)
Trucos

Número 12 — **Octubre 1998**



Previews: **Grim Fandango** - Fifa '99 - Tomb Raider III
Reviews: PC Calcio 6.0/PC Fútbol 6.0 Ext.1 - Headrush y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Segunda parte) - Sanitarium.
Trucos

Número 13 — **Noviembre 1998**



Previews: **Indiana Jones and the Infernal Machine - X-Wing Alliance - Rogue Squadron**
Reviews: Dune 2000 - Need For Speed III
Soluciones: Hardwar - Warlords II y Commandos: B.E.L. (Tercera parte)
Trucos

Número 14 — **Diciembre 1998**



Previews: **Turok 2** - Giants - Lands Of Lore III
Reviews: Grim Fandango - Shogo: Mobile Armor Division - NFL Blitz y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Cuarta y última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 a.c.
Trucos

Número 15 — **Enero 1999**



Previews: Mechwarrior 3 - Braveheart
Reviews: **Fifa '99 - PC Fútbol 6.0: Apertura '98** - Tomb Raider III - SiN - y muchos más...
Soluciones: Grim Fandango y X-Files:The Game
Trucos

Número 16 — **Febrero 1999**



Previews: Team Fortress 2 - South Park - Redline
Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más...
Soluciones: **380 Trucos para tu PC** y la solución completa del Quest For Glory V: Dragon Fire
Trucos

Número 17 — **Marzo 1999**



Previews: **Daikatana** - Kingpin - Quake III: Arena
Reviews: SimCity 3000 - Pro Pinball: Big Race USA- Baldur's Gate y muchos más...
Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness
Trucos

Número 18 — **Abril 1999**



Previews: Descent 3 - X-Com Alliance - Revenant **Edición Especial Entrega de los Premios Xtreme a los mejores juegos de 1998.**
Reviews: Worms Armageddon - Test Drive 5
Soluciones: Beavis & Butthead: DO U. - Trucos

Número 19 — **Mayo 1999**

Previews: Shadowman - Legacy of Kain: Soul Reaver - Flight Unlimited III - Mortyr
Reviews: **X-Wing Alliance** - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron - Starsiege - Rollcage...
Soluciones: Baldur's Gate (parte 1) y R. Evil 2 - Trucos

Número 20 — **Junio 1999**



Previews: Informe especial de la exposición E3 - Dungeon Keeper 2
Reviews: **Star Wars Episode 1: The Phantom Menace y Racer** - Machines - TOCA 2 - Redline - y muchos más...
Soluciones: Baldur's Gate (parte 2) y Ring Trucos

Número 21 — **Julio 1999**



Previews: Half Life: Opposing Force - Battlezone 2 - The Sims
Reviews: **Mechwarrior 3 - PCFútbol 7.0 - Alien vs. Predator** - Viva Football - Sports Car GT - EverQuest - y muchos más...
Soluciones: Black Dahlia
Trucos

Número 22 — **Agosto 1999**



Previews: Planet of the Apes - **Prince of Persia 3D** - Theme Park World
Reviews: **Dungeon Keeper 2 - Descent 3** - Heavy Gear II - Outcast - Kingpin - y muchos más...
Soluciones: Star Wars Episode 1: La Amenaza Fantasma - Trucos

Número 23 — **Septiembre 1999**



Previews: Soldier of Fortune - **Grand Theft Auto 2 - C&C: Tiberian Sun**
Reviews: **Hidden & Dangerous** - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99
Soluciones: Star Wars Episode 1: La Amenaza Fantasma - Trucos

Número 24 — **Octubre 1999**



Previews: Warcraft III - Blade - Age of Empires II - **Diablo II**
Reviews: Shadow Man - System Shock 2 - Soul Reaver - Re-Volt - Drakan - C&C: Tiberian Sun
Soluciones: Discworld Noir - Hidden & Dangerous - Everquest - Trucos

A partir de ahora podés comprar ejemplares en Capital de Lunes a Viernes! El precio de los ejemplares comunes es de $4.90 y el de los que vienen con CD de $ 6.90

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Paraguay 2452 4° "B" - Capital Federal, de lunes a viernes de 12 a 18 horas.
Si vivís en el interior, enviá un giro postal o telegráfico por el valor total de los ejemplares pedidos con estos datos:
Martín Varsano - DNI 21495971 - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central - Buenos Aires. El envío corre por nuestra cuenta.
Ah! No te olvides de indicar en el giro que ejemplares querés y que son de XTREME PC

Hidden & Dangerous

Por Santiago Videla

La segunda parte de la guía de uno de los juegos de estrategia y acción más espectaculares que hayan pasado por nuestras manos

Tercer Campaña: Operation Fiend´s Call

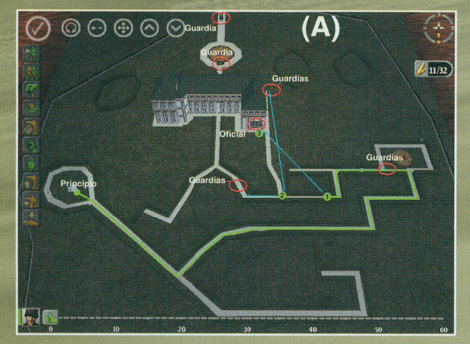
Misión 1 ("Fire Portal")

Objetivos: Destruir los archivos que están en el segundo piso de la mansión, rescatar a los prisioneros aliados que están en el subsuelo, llevar a todo el grupo al punto de reunión.
Dificultad: Jodida

Esta campaña tiene algunas de las misiones más difíciles de todo el juego, así que a ponerse las pilas. El equipo ideal para está campaña es el siguiente: 4 rifles de francotirador con unas 450 balas en total (en lo posible los K98 alemanes), 4 ametralladoras con unas 3000 balas en total (les conviene usar las MP 40 alemanas, porque encontrarán balas para ella por todos lados), unas 20 bombas de tiempo, un Bazooka con 5 proyectiles, 17 granadas inglesas (de las verdes) y por último, completen el peso que tienen disponible con minas anti-personal (las de color verde).

Para esta misión lo ideal es llevar un grupo de 4 hombres, todos ellos equipados con un rifle, una ametralladora, al menos 2 bombas de tiempo cada uno y si les queda lugar, lleven algunas granadas.

Lo primero en esta misión es limpiar los alrededores de la mansión, para que nadie los estorbe a la hora de escapar, así que vean la foto (A) y sigan por el camino hasta el punto marcado con el 1, estén atentos porque camino hacia ese lugar se encontrarán con dos guardias como mínimo, que estarán patrullando.



Al llegar al punto 1, coloquen a dos de sus hombres haciendo guardia hacia el Este y ustedes usen el rifle para bajar a un oficial que está en el balcón del primer piso de la mansión.

Al eliminar al oficial es posible que aparezcan uno o dos guardias por el camino del Este y cuando los hayan liquidado, coloquen a sus hombres apuntando hacia el Sur, como se ve en el punto marcado con el 2.

Por el camino que está a la derecha de la casa, tarde o temprano se van a asomar unos 3 ó 4 guardias, que están patrullando, mientras sus otros 3 hombres montan guardia hacia ese lugar, avancen cuerpo a tierra con el soldado que queda y sigan por el camino que va hacia el Sur, hasta llegar a la parte de atrás de la casa.

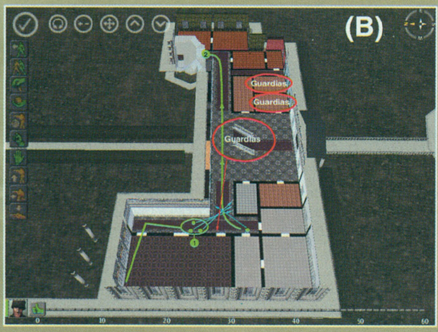
Mucho cuidado, porque a la vuelta pueden encontrarse con 3 ó 4 guardias más, elimínenlos y luego desháganse de un soldado que está muy cerca del auto que se encuentra frente a la salida Sur de la casa.

Después de terminar con este soldado, van a tener que encargarse de un guardia más, que está patrullando frente al camión estaciona-

do frente a la reja de la salida, que casualmente es el punto de reunión en donde la misión se terminará.

Una vez que lo hayan bajado, den la vuelta a la mansión con mucho cuidado, para asegurarse de que no haya quedado ningún guardia colgado por ahí y si no hay nadie entren a la casa por el lugar marcado con el 3 en la foto (A) (abran las puertas con la U).

Por esa puerta entrarán al salón comedor, ahora vean la foto (B), salgan al pasillo por la puerta que está indicada en la imagen y coloquen a 3 de sus hombres apuntando hacia el pasillo que va hacia la izquierda de la forma en la que se ve en la foto (punto 1).



El pasillo de la izquierda los llevará directo a la escalera principal de la casa y justo por ahí hay entre 3 y 4 guardias esperándolos, así que cuando sus hombres estén en posición, lo que tienen que hacer ahora es pasar corriendo de largo con el soldado que queda (sin doblar ni mirar hacia la escalera de la izquierda) y colocarse contra la pared del otro lado, apuntando hacia el pasillo que va hacia la escalera.

Al hacer esto, todos los alemanes que están en la escalera (menos uno) saldrán a buscarlos y sus hombres podrán despacharlos ni bien asomen la cabeza, ni se molesten en abrir las puertas de las habitaciones en este piso, porque se estarán arriesgando al divino botón.

Luego de que maten a los guardias que se les vengan encima, asómense con cuidado y bajen al que quedó en la escalera, después pongan a dos hombres cubriendo el pasillo que va hacia el Este y vayan corriendo por ese pasillo con uno de sus hombres (sin detenerse), hasta llegar al fondo y luego doblen a la izquierda hasta llegar al punto marcado con el 2, al hacer eso es muy posible que alguno de los guardias que está en el primer piso los vea y baje a buscarlos, pero si dejaron a alguien cubriendo el pasillo no tendrá problemas para eliminarlo.



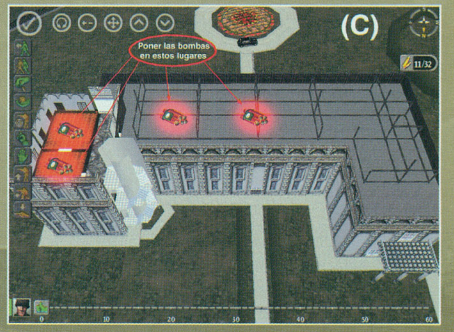
En este piso hay dos habitaciones con sus puertas abiertas y hay dos guardias en cada una, la forma más segura de eliminarlos es tirando una granada en cada habitación y listo.

Como siguiente paso, avancen por el pasillo que va hacia el Este y al doblar la esquina verán que sobre la pared izquierda hay una puerta secreta, ábranla y con un solo hombre empiecen a subir la escalera hasta el segundo piso, pero vayan con la ametralladora en la mano, porque hay un guardia vigilando esa escalera cerca del primer piso, igualmente lo podrán bajar fácilmente.

Cuando estén en el segundo piso, abran la puerta y asómense con mucho cuidado, porque a la derecha hay un guardia esperándolos, mátenlo con una ráfaga de ametralladora.

A la derecha de la salida de la escalera hay otra puerta oculta, pero al abrirla estén listos para disparar, porque del lado derecho de la habitación hay dos guardias más, si no logran matarlos al abrir la puerta, pónganse al costado de la entrada esperando a que salgan y se terminó el problema.

En ese piso está el primer objetivo de la misión, que son los archivos, ahora vean la foto (C) y ahí verán los lugares en donde tienen que colocar las bombas de tiempo para que esos archivos se conviertan en cenizas, coloquen cada carga con su máximo límite de tiempo, luego vayan a la escalera y bajen hasta el primer piso a esperar a que exploten.



Si pusieron las bombas en el lugar correcto, después de que explote todo aparecerá un cartel indicándoles que el objetivo está cumplido y si no llega a aparecer, vuelvan a subir y pongan las bombas nuevamente luego de que el fuego se apague. En caso de que el fuego no se apague y no hayan logrado destruir todos los archivos, intenténtenlo arrojando granadas.

Cuando lo de los archivos haya salido bien, bajen por la escalera que usaron para subir hasta llegar al subsuelo, y al salir de la escalera quédense mirando hacia el fondo del corredor esperando que los dos guardias que están en ese sector pasen.

Luego de que se deshagan de los guardias, revisen sus cuerpos y quítenles las llaves de las celdas, luego abran las puertas y antes de hacer nada, ordénenle al resto de su grupo que vayan hacia el camión que está frente a la reja.

Luego de esto hagan que los prisioneros los sigan usando el comando "Follow Me" y llévenlos hacia el camión, pero al subir la escalera vayan caminando, porque estos tipos no son de lo más astuto y a veces pueden llegar a perderse o a quedarse trabados.

Una vez que lleguen al camión, súbanse en la parte de atrás, esperen que los prisioneros lleguen y misión cumplida.

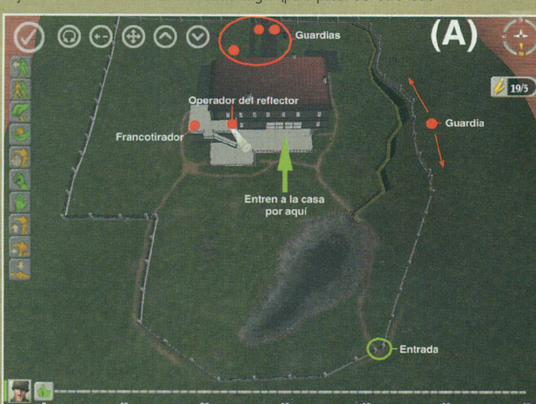
Misión 2 ("Trap Key")

Objetivos: Eliminar a todos los guardias y capturar a un científico alemán llamado Steiner
Dificultad: Complicada

En esta misión, les conviene usar un grupo de 4 hombres equipados con ametralladoras, rifles y algunas granadas (por lo menos 5).

La operación comienza en las afueras de la residencia del científico y lo primero que tendrán que hacer es localizar al hombre que está operando el reflector que está en la terraza del primer piso de la mansión y eliminarlo, luego bajen al francotirador que está en la misma terraza del lado de la izquierda y si llegan a ver algún alemán dentro de la casa a través de una ventana no le disparen, porque los vidrios no se van a romper y van a llamar mucho la atención.

Una vez que hayan hecho esto, lo que sigue será liquidar a los guardias que están patrullando afuera de la casa (por lo menos hay 4), en la imagen (A) están marcadas sus posiciones aproximadas, pero tengan cuidado, porque el que está del lado de afuera de la reja suele recorrer los alrededores del lugar (para pasar del otro lado de la reja simplemente usen la puerta que está marcada en la foto).



Cuando estén seguros de que afuera de la casa no quedó ningún guardia, dejen al resto del grupo afuera de la casa y entren por el ventanal que da al comedor.

Ni bien estén adentro, asómense por la puerta abierta que está al Sur de la habitación, maten al guardia y quédense apuntando hacia la puerta que va hacia el Sur, porque uno de los soldados que está del otro lado la va a abrir para ir a revisar el comedor, así que en cuanto aparezca bájenlo.

Ahora empieza la parte complicada de la misión, porque ustedes mismos van a tener que revisar cada habitación de la casa y eliminar a todos los soldados que queden.

Para empezar, tiren una granada dentro del Hall principal (en donde está la escalera) y con eso van a deshacerse de los dos guardias que los esperaban al costado de la puerta, pero no entren en ese lugar hasta que hayan liquidado a todos los guardias de la planta baja.

Siempre que vayan a abrir una puerta estén listos para disparar, porque la mayoría de los alemanes que están en las habitaciones están apuntando hacia las entradas y si no son lo suficientemente rápidos no van a durar mucho, en caso de que se encuentren con alguna puerta abierta, lo más seguro es tirar una granada dentro y fijarse después si había alguien o no.

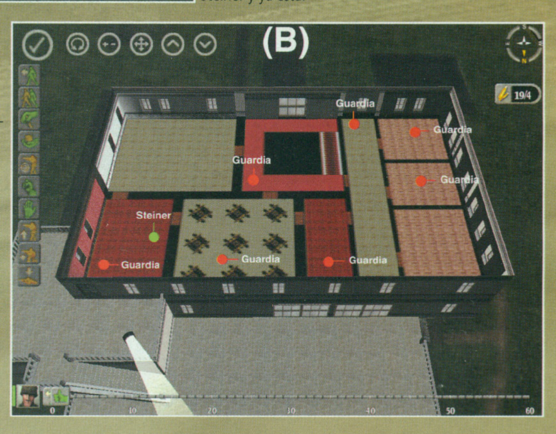


Tan pronto como limpien la planta baja, vayan hacia el primer piso, pero mucho cuidado cuando entren en el Hall principal, porque en el piso de arriba hay un guardia esperando a que aparezcan para ametrallarlos, así que asómense muy despacio hasta que lo vean y listo.

Apenas lleguen al primer piso, tiren una granada en la habitación que está del lado izquierdo, pero no se asomen al pasillo, porque a la izquierda hay un soldado, en la foto (B) encontrarán la posición aproximada de los enemigos en este piso.

Limpien todas las habitaciones hasta que sólo quede la de Steiner y cuando estén listos, entren a su habitación por la puerta del Norte, porque por ahí estarán de frente al último guardia que queda.

Si al matar al guardia que acopmaña a Steiner no aparece el cartel que indica que cumplieron el objetivo de eliminar a todos los guardias, eso significa que alguno se les escapó, así que búsquenlo, en caso de que no quede nadie, simplemente párense al lado de Steiner y ya está.



Misión 3 ("Viper Nest")

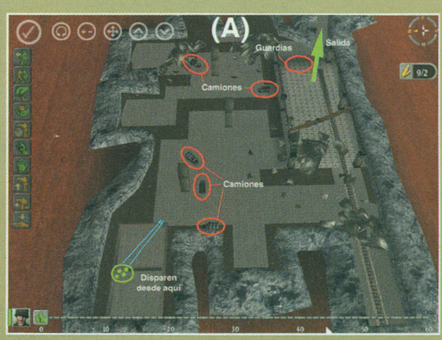
Objetivos: **Dañar las instalaciones lo más posible, llegar al punto de salida**
Dificultad: **Moderada**

Aquí van a necesitar un equipo de 4 hombres equipados con rifles y ametralladoras, estén muy atentos, porque ni bien empiece la misión, Steiner va a activar la alarma, así que bájenlo y después de eso, lo que les conviene hacer es poner a dos hombres con rifle y a los otros dos con ametralladora apuntando hacia la entrada del edificio en el que están, como se ve en la imagen (A), porque todos los soldados de esa sección del complejo se les van a ir al humo.

En este lugar conviene que ustedes mismos usen el rifle, manténganse en esa posición hasta que estén seguro que nadie se mueve y luego avancen hacia la entrada con un solo hombre (cuerpo a tierra).

Desde ahí hagan volar todos los camiones que vean usando ráfagas de ametralladora y de ese modo destruirán la mayor parte de las instalaciones.

Revisen bien todo el lugar y asegurense que nadie quedo con vida, sigan destruyendo camiones hasta que aparezca el mensaje que indica que el primer objetivo está cumplido y vayan hacia la salida,



pero con mucho cuidado, porque justo ahí los estarán esperando un par de soldados más, bájenlos con el rifle si es que pueden verlos y avancen hasta que la misión se termine.

Misión 4 ("Escape from Hell")

Objetivos: **Afanarse un vehículo blindado del estacionamiento de la base y usarlo para escapar**
Dificultad: **Quilombo absoluto**

Seleccionen un equipo de 4 hombres y equipen a dos de ellos con un rifle con 50 balas, una ametralladora con unas 500 balas y completen el peso que les queda con granadas alemanas (las de mango largo), si es que tienen, si no tienen de esas usen las granadas verdes.

Al tercer hombre denle un rifle y una ametralladora con la misma cantidad de balas que a los primeros, pero en lugar de granadas hagan que lleve 2 minas anti-personal (las verdes).

Por último, al cuarto hombre equípenlo con un rifle y con un Bazooka que tenga por lo menos 2 proyectiles.

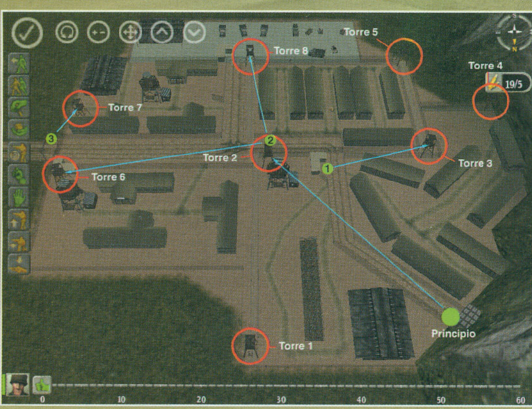
En está misión, seguirán vestidos como alemanes y empezarán en la salida del complejo subterráneo, ni bien puedan moverse dejen a tres de sus hombres exactamente donde están, pero hagan que el que quede más adelante se agache para que sus compañeros no le den por error.

Con el cuarto hombre avancen despacio por el camino hasta que vean al soldado que está frente a uno de los puestos de guardia y no se preocupe porque por ahora todos creen que son alemanes.

Maten a ese soldado con una granada, porque de esa forma tendrán el tiempo suficiente para volver corriendo a donde está el resto del grupo, cuando liquiden a ese soldado, la alarma empezará a sonar y van a salir guardias de todas partes, así que quédense junto a sus compañeros ayudándolos a bajar a cualquiera que se acerque.

Asegúrense de que sus compañeros hayan eliminado al tirador que está encima de la torre número 2, vean la foto (A).

Cuando crean que no quedó más nadie por ese sector, avancen muy despacio con un solo hombre y si llegan a ver que quedó algún alemán, retrocedan para que sus compañeros se ocupen de él.



Cuando el camino hasta el primer puesto de guardia esté despejado, usen el rifle para matar al tirador de la torre n°1, pero asómense con mucho cuidado y cuando se deshagan de él, vayan con sus 4 hombres hacia el punto marcado con el 1 (junto al puesto de guardia).

Las torres 3, 4 y 5, son las más peligrosas de está misión, porque es prácticamente imposible tirarles con los rfles sin arriesgarse a que los bajen, lo mejor que pueden hacer es tirar una granada hacia la torre 3 (por encima de la casa) y de ese modo el tirador que está arriba se va a bajar para ir a buscarlos y ahí es cuando sus amigos o ustedes lo van a poder acribillar sin problemas.

Usen granadas para hacer salir al tirador de la torre n°4 e intenten hacer lo mismo con el de la torre n°5, aunque con éste no siempre funciona.

Ahora vuelvan por el camino hasta llegar al punto marcado con el 2 y desde ahí revisen con el rifle si en la torre n° 6 hay algún tirador, fíjense también si quedó alguien en la torre n°8 y luego de eso muevan al soldado que lleva el Bazooka hasta el punto marcado con el



3 y en ese lugar maten al tirador de la torre 7 desde atrás.

Como paso siguiente avancen por el camino que sale de esa base y vayan hacia Este hasta que vean un nuevo puesto de guardia (usen la ametralladora), al acercarse a ese puesto, saldrá un soldado que pondrá una mina antitanque en el camino, así que mátenlo antes de que empiece a dispararles.

Luego de eso usen el Bazooka para destruir al tanque que está esperándolos sobre el puente y con eso tendrán el camino despejado para escapar.

Una vez eliminado el tanque, vean la foto (B), vayan con sus hombres al punto señalado con el 4 y ocúpense de poner las minas anti-personal en los lugares que están marcados en celeste en la imagen (B).

Cuando ambas minas estén en su lugar, pongan a tres de sus soldados apuntando como se ve en el punto 4 de la foto (B) y con el cuarto hombre vayan por detrás de una de las barracas hasta llegar al punto 5.

Cuando lleguen a ese lugar, saldrán un par de soldados del puesto de guardia del estacionamieno, avancen muy despacio hasta que puedan verlos y al mismo tiempo saldrán 4 soldados más de una de las casas que está cerca del resto del grupo.

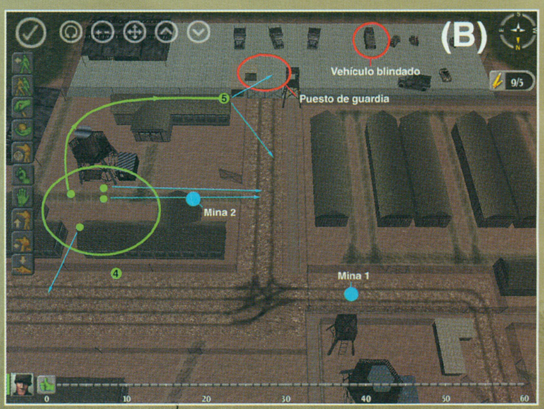
Si pusieron correctamente la mina n°2, esos 4 soldados van a volar sin saber qué les paso y en caso de que no la pisen, sus hombres los van a eliminar sin problemas.

Por otro lado, en ese mismo momento habrá un grupo de enemigos que irá hacia ustedes desde el lugar de donde comenzó la misión, pero si la mina n°1 está bien puesta, nunca llegarán a donde están ustedes.

En caso de que la mina no explote o alguno de estos sobreviva, dejen que los 3 soldados que dejaron en el punto 4 los eliminen.

Cuando pase todo el despelote, usen al soldado que estaba en el punto 5 y revisen con mucho cuidado que no haya quedado nadie cerca del estacionamiento, luego de eso vayan con sus compañeros y ordénenles que los sigan (Follow Me).

Suban al blindado por la puerta izquierda de la cabina (donde va el conductor) y esperen que los demás se suban, cuando estén todos arriba, vayan hacia el lugar en donde termina la misión y ojo de no pisar la mina antitanque que quedó en el puente.



Misión 5 ("Close Fire")

Objetivos: Escapar de la zona de conflicto
Dificultad: Una verdadera pesadilla

Podría decirse que las dos últimas misiones de está campaña son las más difíciles de todo el juego, sobre todo la que viene, para está misión lo que les recomiendo es que sólo usen a un hombre, porque si llevan a los 4, los que tengan que viajar en la parte de atrás del camión prácticamente no van a tener oportunidad de llegar al final en una sola pieza.

Tampoco van a necesitar armas de ninguna clase, porque aquí lo único que puede dañarlos son los proyectiles de Bazooka o los disparos de los tanques, así que cuando se puedan mover, súbanse al blindado y empiecen a avanzar por el camino.



En este escenario no van a tener mapa, así que sigan avanzando hasta que empiecen los disparos y cuando vean un cartel al final del bosque (sobre el camino) doblen hacia la izquierda y continúen avanzando por el borde del río como se ve en la foto 1.

Al meterse por este lugar van a evitar ser alcanzados por los disparos de los tanques y sus escolas y tengan en cuenta que pueden meter el vehículo en el agua, pero sólo hasta la mitad, porque si el motor llega a quedar sumergido se acabó el paseo.

Sigan avanzando por el borde del río hasta que estén detrás de unas barracas (cerca de una montaña), al llegar ahí salgan del río y sigan por detrás de las casas hasta volver a la carretera.

Eviten a toda costa tratar de atropellar a los soldados que se encuentren en medio del camino, porque las colisiones en esta misión no ayudan demasiado, de aquí en más, cada vez que lleguen a un desvío o cruce de caminos, sigan hacia la izquierda.

En muchos lugares de este escenario hay tanques o soldados con Bazooka esperándolos y lo peor del caso es que no siempre apuntan de la misma forma, por eso es que lo mejor que pueden hacer cuando se encuentren con estos problemas es seguir avanzando sin intentar maniobrar para esquivar los proyectiles, porque de esa forma van a perder velocidad y se van a convertir en un blanco muy fácil.

La parte más complicada de está misión está cerca del final, porque van a tener que cruzar por un puente y en el medio de ese puente aparecerá un enemigo con un Bazooka, cuando vean el puente, lo más conveniente es avanzar por el pasto del lado derecho del camino y de ese modo este soldado no podrá apuntarles.

Para pasar del otro lado, entren al puente cuando estén muy cerca y si logran cruzarlo, vuelvan a ponerse del lado derecho del camino, si todo sale bien lo único que tendrán que hacer es seguir avanzando por la carretera de asfalto y cuando lleguen a un desvío que está al costado de una enorme mansión, la misión estará terminada.



Misión 6 ("Crystal Falcon")

Objetivos: Eliminar a todas las fuerzas enemigas, escapar en el hidroavión que está en el muelle
Dificultad: ¡De terror!



Sin lugar a dudas ésta es la misión más jodida de todas y si logran sobrevivir a esto con más de un soldado, considérense afortunados.

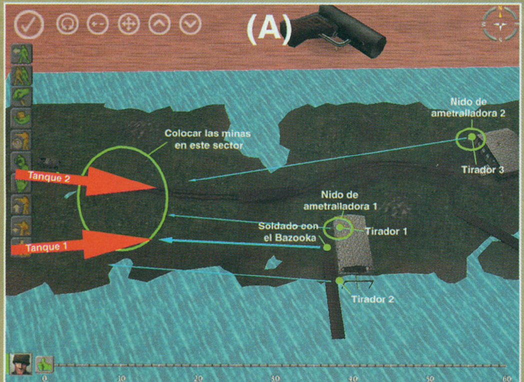
Como ya se imaginarán, aquí van a tener que usar un grupo de 4 integrantes, primero que nada traten de llevar con ustedes, por lo menos 20 minas anti-personal (de las verdes), si el peso se los permite, equipen a cada hombre con un rifle y hagan que uno de ellos lleve consigo el Bazooka con 3 proyectiles como mínimo.

Tan pronto como comience la misión, van a tener aproximadamente unos 3 minutos de paz y tranquilidad para prepararse a recibir una impresionante horda de alemanes enagenados, que les van a tirar con todo lo que tienen, así que presten atención.

Vean la foto (A) y empiecen a colocar las minas en el lugar que está indicado (tengan cuidado de no pisarlas al ponerlas), mientras tanto, manden a uno de sus otros soldados al lugar en donde está el nido de ametralladora 1 y hagan que la ametralladora de ese lugar.

Ahora pongan a un hombre con un rifle junto al muelle que está a la izquierda del primer nido de ametralladora, al soldado con el Bazooka pónganlo frente al embarcadero en el lugar que está marcado en la imagen, cuando hayan terminado de colocar las minas manden al soldado que queda al nido de ametralladora 2 y hagan que use la ametralladora que está ahí.

Cuando hayan pasado los 3 minutos empezarán a escuchar disparos y poco después aparecerán dos tanques y enormes cantidades de molestos soldaditos, así que ni bien escuchen las primeras explosiones, controlen ustedes mismos al soldado que tiene el Bazooka y esperen a que el primer tanque aparezca por el lugar indicado en la imagen (A).



Cuando lo vean háganlo volar y rápidamente muévanse hacia la derecha (hasta llegar al camino), porque desde ahí tendrán que destruir al segundo tanque, tan pronto como lo destruyan, corran para ponerse a cubierto y si no tienen ninguna otra arma, vayan al muelle en donde está el avión, agarren alguna de una de las cajas que están por ahí y pónganse a disparar junto a la casa.

En esta misión, el éxito o el fracaso depende en su gran mayoría de la precisión que sus compañeros tengan y de la cantidad de minas que pisen los alemanes, si logran sobrevivir a la lluvia de balas que seguramente les van a tirar y ven el cartel que indica que todos los alemanes fueron liquidados, vayan a donde está el hidroavión y súbanse en la parte de atrás (donde están las ventanillas en forma de burbuja), luego de eso esperen un poco hasta que el avión despegue y listo. Nos vemos el mes que viene, con la estrategia de las tres últimas campañas.

ACCION / ARCADES

Rainbow Six: Rogue Spear

Empezamos a jugar, presionamos enter y en la ventana de comunicaciones ingresamos cualquiera de los siguientes códigos para activar los trucos.

Avatargod - Modo Dios
Teamgod - Equipo invencible
Teamshadow - Equipo invisible
Theshadowknows - Modo invisible
5fingerdiscount - Recarga de munición
silentbutdeadly - Exceso de porotos!
Turnpunchkick - Jugadores 2D (en honor a Parappa)
Explore - Cambiamos los parámetros de victoria
Nobrainer - Deshabilitar la inteligencia artificial
Monocle - Modo monóculo
Clodhopper - Modo Clodhopper
Meganoggin - Modo Ruggeri
Stumpy - Modo Stumpy
Bignoggin - Cabezas grandes
Debugkeys - Activar las teclas de debug



ESTRATEGICOS

Age of Empires II: The Age of Kings

Mientras estemos jugando, presionamos la tecla ENTER para invocar la ventana de chat. En ella tipeamos los siguientes códigos para obtener los siguientes resultados.

robin hood - 1000 U. de oro
lumberjack - 1000 U. de madera
rock on - 1000 U. de piedra
cheese steak jimmy's - 1000 U. de comida
i r winner - Victoria instantánea
resign - Derrota instantánea
aegis - Construcción rápida
marco - Mapa completo
torpedo (número) - Mata el enemigo señalado
black death - Mata a todos los enemigos
polo - Sin sombras
natural wonders - Podemos controlar a los animales
i love the monkey head - VDML
how do you turn this on - Auto Cobra
to smithereens - Saboteador
wimpywimpywimpy - Cometer suicidio



Disciples: Sacred Lands

Mientras estemos jugando, presionamos enter y tipeamos uno de los siguientes códigos para activar los siguientes truquinis.

Givememoney - 5000 U. de oro
Makemestronger - Recuperar energía
Playhideandseek - Invisible ante los oponentes
wouldyou? - Aliado con todos
Iwanttokilleverybody - Enemistado con todos
Iloveallofyou - En paz con todos
Whataloseriam - Instantáneamente perder escenario/misión
Nobodycanbeatme - Instantáneamente ganar escenario/misión
Upgrademe - Puntos de experiencia extra
Iwanttobuildagain - Construir de nuevo antes del nuevo turno
Iwillkeepaneyeonyou - Mostrar información de los monstruos y enemigos
Whoturnedoffthelights - Tapa todo el mapa
Nowicanseeyou - Muestra todo el mapa
Letmemove - Mover de nuevo
Givemeanotherchance - Revivir unidades perdidas (al menos tenemos que tener una con vida)



No hay historia de piratas que tenga un final feliz...

No permita que su negocio se vaya a pique...



El Software está protegido
por la Ley de
Propiedad Intelectual 11.723

Cámara del Software Digital Interactivo
Av. Las Heras 3269 1° '3' (1425) Bs. As.
Tel/fax 4807-6060
info@casdi.com
http://www.casdi.com

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

LA CARTA DEL MES

Odio y nostalgia

Antes que nada quiero contarles que el número de octubre es el primero que compro, ya que durante años he fluctuado entre otras revistas similares, pero no voy a empezar con los elogios con que seguramente todos los lectores los inundan, sólo diré que luego de pasar la última hoja hice una fogata con mi colección de las otras revistas para no volver jamás a ellas.

Ahora lo importante: Acerca del interminable tema (nuevo hardware, más dinero) debo decir que a mi entender el problema no es si el mercado se satura segundo a segundo de nuevos productos, volviendo obsoletas a nuestras máquinas, vaciando nuestros bolsillos y dándonos una úlcera porque nos desesperamos por ese juego que no anda ni para atrás ni para adelante; creo que el problema principal no son los equipos que poseemos sino las tendencias de programación; en resumen, los programadores son todos unos vagos enfermoides, ¿Por qué? Porque es mucho más fácil hacer un programa que corra solamente con placa 3D sin preocuparse por optimizarlo de forma tal que sea aprovechable por cualquier equipo, porque es más fácil hacer unos lindos gráficos de alta resolución que un juego con una trama interesante. En realidad no comprendo qué les pasa a estos muchachos, se pueden hacer buenos juegos y muy adictivos sin la necesidad de placas extras o máquinas híper potentes (Starcraft, Curse of Monkey Island) por nombrar algunos.

Estoy convencido que la programación en 3D es un arma de doble filo, si no la sabés usar lo más probable es que te lastimes. Les doy unos ejemplos: Quake I, II y Half-Life están programados tan bien que pese a ser programas complejos y exigentes, se los puede disfrutar razonablemente, y me asombré cuando jugué al Quake II en mi Celeron, con mother trucho, 28MB RAM, sin aceleración, en 800x600 y corrió perfectamente; pero esto pasa en raras ocasiones (cada vez más raras) y hay una gran cantidad de títulos que no sólo son un fracaso y quedan en el olvido, sino que les causan cuantiosas pérdidas a sus compañías ¿Acaso los encargados de diseñar los juegos no lo saben? Porque se obsesionan en desarrollar juegos que sólo funcionen con la última Kentium6000 y la aceleradora Poodoo 2.000.000Xs para que después el producto terminado sea una porquería, o sólo pueda ser disfrutado por dos o tres gatos locos.

¿Tampoco saben que la gran mayoría de usuarios estamos de Celeron para abajo?

Esto me lleva a la carta de Ariel Gentile, que se refiere a juegos como el Doom o el Príncipe de Persia. Yo sinceramente prefiero los monigotes de The Secret of Monkey Island a muchas pseudo películas interactivas de hoy; me acuerdo cuando lo jugué en mi 386dx y puse "abrir puerta" y el tipo la abrió, se metió y salió por otro lado, casi me muero de la emoción ¿Se acuerdan de Out of this World?, dios santo, en un diskette comprimido llevé a casa lo que para mí es una obra de arte, a ver si los tipejos que hoy en día programan pueden mantenerme frente al monitor tanto tiempo con tan pocos megas; ni hablar del Príncipe de Persia, "dos diskettes de baja densidad" y tantos otros.

En fin, resumiendo: Si queremos sacar algo bueno de todo este avance desenfrenado, es que nos ha dado a todos aquellos que empezamos con las XT la posibilidad de asombrarnos mes a mes, año a año, con cosas que en su momento nos parecían fantásticas; los primeros colores, sonidos, etc. Ese es un placer que los novatos no van a conocer; recuerdo el primer gráfico "interesante" que ví en mi 80386, era la cara de Madonna hecha con un montón de x's, hoy tengo un scanner que soporta 16 millones de colores y es lo más normal del mundo, pero no me voy a olvidar nunca de la chica material sonriéndome por primera vez.

Hernando Gaston Rolla
rolla@cvtci.com.ar

Felicitaciones, Hernando. Con tu carta te hiciste miembro de la sociedad conocida como "Lectores que escribieron una carta merecedora de destacarse como la carta del mes", que fue creada por vaya uno a saber cuál de nuestros fieles lectores, y obviamente podés pasar cuando quieras por le Editorial a retirar tu premio.

En tu caso, tu carta plantea una duda muy interesante para poder armar una charla más que jugosa entre los lectores: ¿Los programadores se han hecho dependientes de las placas aceleradoras 3D y no pueden sacar títulos como los que mencionás en tu carta, o ¿será que el mercado ha evolucionado y ya no existe interés por cosas que no utilizen estas impresionantes plaquitas? Seguramente muchos ya están sentados frente a la computadora o con el papel y lápiz esbozando la respuesta para Hernando, apoyando sus dichos o refutando esta carta. ¡Queremos saber qué opinan al respecto! ¡Escriban al Correo, señores!

La evolución de los videojuegos

Cuando el hombre comenzó a desarrollar las primeras computadoras, no tardó en darse cuenta que ellas no sólo nos servirían para acelerar el cálculo de complejas ecuaciones, facilitar la investigación de los científicos o automatizar procesos, también podría ser una fuente alternativa de entretenimientos.

Así comenzaron a aparecer los primeros juegos de computadora. Inertes, monocromáticos, y silenciosos, pero novedosos y algo adictivos, fueron insertándose rápidamente en la vida cotidiana. En la actualidad existen inmensas empresas dedicadas pura y exclusivamente al desarrollo de video juegos (videogames) y, es más, pasaron a ocupar una parte importante en la infancia de los niños. ¿Quién no ha jugado a uno?... ¿quién no ha 'gastado' horas de su vida jugándolos?... ¿quién no disparó un cañón láser hacia un tumulto de coloridas naves invasoras!?

La evolución...

Los primeros juegos se basaban en argumentos sencillos: juntar algunas porquerías sin ser atrapados, eliminar extraterrestres o las clásicas temáticas deportivas. Gracias a eso, a ninguna persona promedio de 30 y pico de años le suena descabellado que un personaje con forma de pizza deba comer cientos de pastillas distribuidas en un laberinto, evitando toparse con fantasmas multicolores. Tampoco es muy loco estar al mando de una suerte de cañón antiaéreo láser, y disparar a diestra y siniestra a esas movedizas flotas de naves antes que ellas nos... INVADAN.

El idioma adoptó nuevas frases que, escuchadas fuera de todo contexto, parecen propias de una persona reflexionando sobre misticismo bajo los efectos de alguna poderosa droga. Veamos algunas: "No! solo me quedan dos vidas!", "Comé más bolitas rojas que te dan energía!", "Si así es el nivel uno, no me quiero imaginar la final!", "Dispará!... dispará que te da 'bonus'!!!" y un muy largo etc.

Con el tiempo, los 'argumentos' se transformaron en 'misiones' y más tarde, las 'misiones' pasaron a ser 'historias'. Lo que antes era correr un fórmula uno y ganar la carrera, actualmente es controlar el aceite, testear la carrocería en un túnel de viento, negociar la venta de las publicidades en el traje del piloto, definir la mejor relación de caja, observar las condiciones de la pista y el clima para elegir las cubiertas más adecuadas, asegurarse que el piloto no salga de joda la noche anterior, infiltrarse al garaje de nuestro oponente para sabotearle el vehículo, efectuar las apuestas ilegales y recién después correr la bendita carrera... si es que 'clasificamos'.

Los sentidos...

Que ensordecedor y enfermizo era el ruido de las salas de juegos, de hecho aún lo sigue siendo, pero ya no se trata de 'pim', 'tichum', 'toing', 'uiu-uiu-uiu', ahora se escuchan motores de turbinas jet, rotura de cristales, cartuchos vacíos de ametralladora golpeando el asfalto, alaridos de torturas reales y todo en calidad estéreo de 16 bits, con sistema Dolby en equipos cuadrafónicos con ecualización de graves y agudos opcional. Bandas de sonido con los grupos del momento y, a modo de detalle, el protagonista habla con la voz de Sylvester Stallone.

Por otra parte, los colores ya no son 6 o 7, sino millones. Una nave imperial que antes era cuatro puntos locos, ahora es un modelo vectorial que renderiza la nave desde cualquier ángulo con sombras y texturas, y si la golpeamos contra un asteroide salta la pintura y vemos la abolladura del metal. Lo mismo pasa con las nubes del cielo, las marcas de neumáticos en la pista, la sangre, la flema y el granito que le salió en la mejilla izquierda al número 5 de la selección de Alemania.

Todo ha cambiado. Las navecitas de colores son actualmente complejos organismos alienígenas con intrincadas filosofías de vida e inteligencia. Las bolitas de colores se convirtieron en substancias químicas que debemos combinar como según lo indique la fórmula secreta de algún científico medio loco. Los musculosos morochos pasaron a ser esbeltas pelirrojas de ojos verdes con cinturita de avispa que dominan a la perfección las artes marciales. No hay que salvar más al mundo, basta con asesinar a la banda de narcotraficantes que controla el negocio de la prostitución en la ciudad. Ya no se acumula puntos, sino dinero. Todo es realismo puro.

¿Esto te parece una locura?... ja!, todavía no llegamos a lo peor.

La interface con el usuario...

En un principio, una simple palanca era más que suficiente para controlar los movimientos laterales de nuestro personaje, nave o... mmm... ¿'coso'? Como sea, eso es parte del pasado. Hoy tenemos palancas sensibles al grado de inclinación, 6 botones con acciones definibles, las flechas del teclado controlan el ángulo de visión, con la barra espaciadora seleccionamos el tipo de arma, con 'Enter' las bombas, con F1 y F2 las vistas, la tecla R activamos el radar, Ctrl + A nos muestra el mapa, Shift derecho + Tab enciende y apaga las luces, Alt + W es el limpiaparabrisas, manteniendo apretado P hacemos doble-click en el objeto para tomarlo, Ctrl + Alt + las flechas controlamos la rotación sobre el eje Z, las teclas '[' y ']' son los flaps, de 1 a 9 las bengalas de emergencia, Esc + Insert + Page down para el arma secreta anti-mutantes, tipeando ULAKK y presionando tres veces 'Enter' mientras volamos activamos el modo invisible, % + @ + Q nos atamos los cordones, tres veces W apretando dos o tres botones del joystick al mismo tiempo y podremos correr más rápido, tiramos la palanca hacia arriba y a la izquiera, Shift derecho + Shift izquierdo y '&'... eh! no me dan los dedos!... lo lamento, no podrás pedir cambio para pagar el peaje en la autopista del nivel 14-F.

Todo esto sin mencionar los 'trucos' NO documentados en el manual del juego.

Los tiempos corren...

Una vez que aprendimos a colocarnos el preservativo con las teclas 'P' + Alt + flecha abajo + botón 5 del joystick... nos enteramos que ya está en el mercado la cuarta versión del juego. Sólo que esta nueva edición tiene algunos requerimientos extras para poder ejecutarse sin problemas en una computadora hogareña. Serán necesarios 128 GB de espacio libre en nuestro disco rígido, placa de video de 467 MB, 3 lectoras de CD de 792X, 4 monitores de 17" pulgadas para lograr la visión de 180 grados, algunos Terabytes de memoria RAM, 8 aceleradoras 3D (recomendado 12), microprocesador de 3.000 Mhz, conexión T1 a Internet, un Zip drive donde guardar la configuración del juego, 4 joysticks, 2 teclados, un trackball, pasaporte, la última factura de luz, la libreta sanitaria al día y un puerto SCSI libre donde conectar el chip que debe implantarse directamente en tu corteza craneana.

Uf!... ¡ésto es entretenimiento!...

Pensar que antes, la gente se entretenía jugando al balero... ¡JA!

¡AGUANTE EL BUBBLE BOBBLE!

Gonzalo Anselmi
kame@ciudad.com.ar

Bravo, Gonzalo! Tu carta es extremadamente larga (traten de ser un poco más breves en el futuro) pero supongo que al igual que todos nosotros en la redacción, nuestros lectores coincidirán en que valió la pena verla publicada, ya que realmente es muy entretenida, y por qué no, tal vez vislumbre cómo serán los videojuegos en un futuro no tan lejano...

Desacuerdos y algo más

Amigos de Xtreme Pc:

No puedo abstenerme, mi espíritu combativo me dice que debo quejarme cada vez que crea que algo está mal...

Y leyendo el correo la última vez, ví como Martin Levy se llevaba el premio a la mejor carta del mes. ¡Desilusión total!

Pero esto no fue nada, mis ojos siguieron leyendo desesperansados, pensando que lo que vendría sería peor.. pero ¡oops! Ví una carta que creo que a todo el mundo le habrá sorprendido.

El título era La evolución de las PC II, y al leerla por primera vez no me había queda-

do muy claro, así que con mucho más entusiasmo y atención, la volví a leer...y realmente me pareció impresionante!!!

Realmente le contestó a Pablo una idea que creo yo que todos pensabamos, no podía entender como aquella carta no había sido adjudicada con el premio del mes, realmente ésto me lleno de indignación, ya que no se cuáles son los parámetros que usan para calificar a la mejor carta del mes, pero con todo respeto creo que han fallado esta vez...

Igualmente, por supuesto que nunca voy a negar, que la revista es excelente, y sus sabias recomendaciones no han sido más que una guía para mis futuras elecciones en el ámbito de los juegos... gracias a todos.

Pablo Miguel esquivel
femifo@yahoo.com

La elección de la carta del mes no sigue un criterio determinado, sino que se elije teniendo en cuenta alguna idea diferente e interesante todos los meses, es por eso que no va a ser muy común que encuentren la contestación a una carta del mes premiada el mes siguiente. Aunque podría pasar...

De todas maneras tené en cuenta Pablo que con la increíble cantidad de cartas y correo electrónico que llega a la Editorial mes a mes, el hecho de estar presente en esta honorable sección creo que es un motivo para ponerse contento, aunque no hayas ganado el premio.

La piratería me da risa

Amigos de XTREME PC:

Les escribo esta carta para contarles algo muy peculiar que me pasó hace apenas unos días.

Como ustedes sabrán, hoy en día está muy de moda el tema de comprar juegos piratas. Yo lo sé porque la mayoría de mis amigos los compran. A pesar de que -según ellos- es mucho más barato y conveniente comprarlos así, yo me he mantenido al margen de éstos por los problemas que pueden traer, sin contar con las ventajas que significa comprar los juegos originales.

El otro día adquirí el juego Soul Reaver, que por cierto es maravilloso. Como era de esperarse, dos de mis amigos lo habían comprado copiado. Lo que me llamó la atención, sin embargo, fue que uno de ellos lo tenía desde mucho antes de su fecha de salida al mercado.

La cuestión es que, ahora, yo estoy disfrutando de un maravilloso juego, y ellos no. A uno de ellos le resulta imposible jugar, ya que no tiene el manual y no sabe usar correctamente los portales y los glyphos, por lo cual tuve que pasar aproximadamente una hora de mi vida explicándole el correcto uso de éstos. Lo que pasó después fue más gracioso (o trágico) que lo anterior: Me pidió permiso para hacerle fotocopia a mi manual (otro delito, supongo) a lo que, por supuesto, me negué, alegando que era su culpa por comprar los juegos con tantas desventajas. Lo que les voy a explicar ahora es aún muuuucho más gracioso, aunque sólo para mí. Mi amigo, el que había adquirido el juego mucho antes de su fecha de salida, se encontró frente a una vil distribución de una beta, que tiene los cheats ya activados en el menú principal, y en los niveles más adelantados ¡Carece de texturas en algunas paredes! Créanme, yo mismo lo ví.

Bueno, eso era lo que les tenía que explicar, además de decirles que el DirectX 7 que entregaron el número anterior carece de algunos archivos, que en la DXInfo, aparecen como ausentes o como beta versions.

Los dejo, esperando día tras día el próximo número, y juntando centavo a centavo para poder comprarme el C&C: Tiberian Sun o el Unreal Tournament, ya que los dos deben estar excelentes para jugar en Internet.

Sigan adelante con esta revista, que es la mejor del sector y encima ¡ES ARGENTINA!

Saludos a todos.

Diego Schillaci
sschillaci@intramed.net.ar

¿Qué me recomiendan?

Hola gente de Xtreme PC!:

Mi nombre es Karina, tengo 14 años y les escribo, además de para decirles que son los mejores, cosa que creo que no hace falta que diga, ya que es obvia; para que me ayuden: Como ya les dije tengo 14 años y en Noviembre cumplo 15 años. En vez de hacer la estúpida fiesta de 15, decidí cambiar mi amada XT con su hermoso D.O.S. y Windows 3.1, por algo más nuevito. Me iba a comprar una Compaq con teclado para navegar en internet, módem de no sé cuántos M.B.S., Windows 98, y no sé cuántos MB de RAM; hasta que el tipo me dijo que era híbrida. Entonces decidí ir a visitar a un amigo mío que me hizo el clon de la XT, para que me haga uno bueno. Pero el muchacho me preguntó ¿Qué querés que le ponga? Y ahí es donde los necesito: Supongan que soy millonaria y le puedo poner lo que se me pegue la regalada gana, pero soy inteligente y no quiero ponerle estupideces. ¿Qué me recomiendan? La revista está muy buena aunque, como sugerencia, podrían publicar pósters, y por más que no los publiquen ¡son mejor que cualquier revista yanqui o española!

Esta es la segunda vez que les escribo y ahora que me acuerdo no publicaron mi primera carta, otro día arreglamos...
Saludos.

Karina Leiko
Sin Internet (Porque soy probre, che)

Creo que el informe sobre cómo armar una computadora de este mes te vino al pelete para pedir tu computadora soñada. Acordate que tenés dos opciones para elegir, y que las dos son igual de buenas.

Si hay un balón yo soy, el chabón del ritmo sabrosón

Antes de desarrollar lo que el título ya insinúa, quiero confesar y explicar el resentimiento que motiva la redacción de la presente carta. Para decirlo clarito:

ESTOY RE-CALIENTE . La pregunta que obviamente surge es : ¿Por qué? Soy amigo personal de Martincito "Le Femme" Levy; sí, el autor de la carta del mes de octubre. Sucede que me fuí de boca y la estoy pagando con un ojo de la cara y con alguna que otra extremidad. Estabamos todos en la residencia del susodicho listos para salir, y como el nos retrasaba escribiendo su galardonada notita, yo no tuve mejor idea que batirle de todo como: "Dale bolú... Si no te la van a editar" , "Ché, aflojá con las pavadas" , "Vamos, si escribiendo sos de aglomerado" o "Pero si vos te llevaste lengua de 4to. al próximo milenio".

Creo que no tengo que explicar más, todos fueron testigos y yo me estoy comiendo semejante gaste que estoy quedando más flaquito que pibe de Biafra.

Acepto públicamente su habilidad superior con el ratón y tal vez también con la pluma, pero que quede clarito, con el "yoistin" mando yo. Los juegos de deporte son mi debilidad y a su vez mi fuerte. Como ganador queda en cancha, mi frase más famosa es "que pase el que sigue". Juego a lo que venga y tomo apuestas... Les estoy dando salsa y merengue desde el Lakers vs. Celtics. Bailaron todos los ritmos en todas las pistas, Striker, Micro y Sensible soccer,

King of the Beach, Passing Shot, E. Hughes, L. Matthaus, PC Fútbol, 4D Boxing, Hard Ball, Face Off, World Games, California Games y todos los games que se les ocurran.

Sepan perdonar si me olvidé alguno importante, pero la cuestión es, que si el juego tenía REFEREE o D.T. yo era el chico a vencer.

El punto y aparte llego súbitamente, "venite a casa a comer que te muestro un juegazo de fulbo", dijo mi amigo. Creo que no llegó a cortar que yo ya estaba arriba del tacho. Llegué, subí a zancadas por las escaleras y cuando crucé el umbral de la puerta, lo ví... ahí estaba... diferente a todo lo conocido... ¡¡el FIFA!! Chau loko que sensación. Estaba estupefacto y babeando como si hubiera pasado Jennifer Anniston en bikini. Me acuerdo que si ponías a la CPU a manejar al arquero meter un gol era como parir a Tinnelli; pero cuando entraba... aparecía aquel cartelito con los ojos demoníacos que rezaba: "Más control/efecto/potencia... Adidas Predator", era un espectáculo. La única patinada que se mandaron fue que Argentina tenía camiseta verde y Alemania celeste... ¿What corcho?... La pifiaste, Mc.Ayaaa....

Después llegaron otros cada ves mejores, no todos se podían jugar en Multiplayer pero con títulos como el Michael Jordan in Flight, a quién le importa. FIFA y derivados, NBA Live, Roland Garros... salsa, cumbia, pop o Hip-Hop... todo viene bien. Los bailo en todos y les doy para que TENGAN, GUARDEN Y ARCHIVEN.

Ahora el FIFA 2000 ya está en camino...y mi pad no tomará rehenes.

P.D.: ¿No mataría un juego estilo Final Fantasy VII con licencia de ROBOTECH?

P.D.2: La Xtreme ya era buena pero con CD es mejor.

Gaston Blejman / Smooth Operator
mrider@rocketmail.com

Mi vida es una computadora!

Xtreme Pc:

No voy a empezar con los halagos porque no voy a terminar más y ya saben lo que pensamos nosotros... sus fieles lectores. Yo sólo quiero decir..Buen Trabajo... no, chiste! SON UNOS FENOMENOS, gracias a ustedes mi vida está en una computadora, probando sus demos, juegos y leyendo la revi, etc.

Me llamo Walter y es la...(5ta,6ta, no, séptima) ahhh! me perdí,no sé pero ya les mandé un montón de mails, pero ninguno me aparece en la revista, entonces llegué a la conclusión de que mi servidor es una mer..

Les quiero preguntar algo que me intriga mucho,mucho,mucho. ¿El Quake 3 Arena es o va a ser el último producto de id Software / Activision? Por favor necesito saberlo ya antes de que entre en estado de depresión.

Creo que ya se han dado cuenta que amo el Quake (1,2,3 etc).

Y mi otra pequeña duda, no tan intrigante, es si van a hacer o traer el número 4! del mes de Febrero del 1998. (La única que me falta) en serio no lo digo de careta es la única ¡¡¡Posta!!!

Espero que no los haya aburrido con este "mini" mail. Desde ya mil gracias por el trabajo que hacen mes a mes.

PD: Un saludo y hasta pronto! (piénsenlo bien que me llevo un buen tiempo hacer este mail)

PD2: ¡Los felicito por el review del Shadow Man!

Chau xtremehermanos!!!!

Walter Issel
wallyissel@yahoo.com

No, Walter, tu servidor de internet no anda mal, lamentablemente la inmensa cantidad de e-mails que nos llegan mes a mes hace que contestarlos a todos sea imposible. Pero quédense tranquilos, que se leen todos, y las sugerencias que nos hacen llegan a buen puerto. Es más, en muchas ocasiones, los cambios dentro de la revista tienen mucho que ver con sus ideas. Al fin y al cabo, nosotros queremos que ustedes estén cada día más orgullosos de XTREME PC, y que sientan que a la revista la hacemos entre todos.

Por el otro lado, te puedo asegurar que el Quake 3 no es el último producto de id Software ni a palos. Mientras Mr. Carmack esté sentado frente a una computadora (y al parecer esto va a pasar hasta el día que se jubile, o que los aumentos en los anteojos no le permitan seguir mirando el monitor), los arcades en primera persona van a seguir saliendo como chorizos de las oficinas de id Software. Y como siempre, cada uno mejorando infinidad de cosas con respecto al anterior.

Por último, lamentamos comunicarte que el número 4 y 6 de XPC está totalmente AGOTADO, y no existe posibilidad de conseguirlo en la Editorial, como tampoco existen planes para volver a editarlo. La única forma sería que algún lector que tenga dos ejemplares te quiera vender uno, para que puedas completar la colección.

Prince of Persia 3D

Hola Xtreme Pc:

Mi nombre es Pablo, y le escribo primero para felicitarlos por la grandiosa revista que hacen cada mes. Estoy fascinado con los demos que traen los CD. Estoy de acuerdo con el aumento de precio ya que gracias a ustedes conocí grandes juegos que luego me compré (Shadow Man, Need for Speed 4, Shogo, etc.). Cada día espero con ansias el fin del mes para comprarme la nueva revista. Quería decirles que estoy muy triste por la muerte de Charly. Bueno ahora les voy a hacer algunas preguntas:

Me desilucioné mucho cuando leí los requerimientos del Prince Of Persia 3D, ya que son muy altos ¿No? El POP3D me va como en un poco lento, ¿es por que es una falla de la demo? Yo tengo una Pentium II 300, 64 Megas y una Monster II de 8 megas.

¿Cuánto tiempo están bajando los demos de Internet para los CD's, por ejemplo Outcast(140Mb)?

¿ Qué paso con el DukeNuken Forever, ya que estoy desesperado por jugarlo?

Espero que publiquen mi humilde e-mail, si no, por favor contesten mis preguntas.

Pablo Cappellacci
pccopycd@ciudad.com.ar

1) El demo está perfecto, el tema es que el juego tiene bastantes requerimientos.

2) Los demos del CD se bajan con cable-módem, y depende de la conección. En otros casos nos los dan las compañías.

3) ¡Lo mismo queremos saber nosotros!

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4º "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

TOP TEN

ESTOS JUEGOS QUE SE VIENEN NOS QUITAN EL SUEÑO MES A MES

LOS DIEZ MAS ESPERADOS



1 Indiana Jones and the Infernal Machine

Compañía: LucasArts
Género: Acción / Arcades
Descripción: Era lógico: Después de ver la impresionante galería de imágenes de este número, a muchos en la Editorial nos agarró la "indimanía", y el arcade de Lucas trepó al tope.



2 Half-Life: Opposing Force

Compañía: Valve / Sierra
Género: Acción / Arcades
Descripción: Otro que trepó desde el mes pasado (no tan abruptamente como el Indiana, que estaba 11) es el Opposing Force, un nuevo capítulo de uno de los arcades en primera persona más premiados por los medios, y por supuesto, el público, que transpiró la camiseta junto a Gordon.



3 Grand Prix 3

Compañía: Microprose / Hasbro
Género: Simuladores
Descripción: No bien tuvimos conocimiento de que Geoff Crammond estaba preparando un nuevo Grand Prix, nuestra sangre comenzó a hervir pensando en las carreritas que se iban a armar, ya que nos enteramos de que va a soportar partidas por red. ¡Calienten los motores!



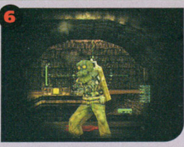
4 Codename: Eagle

Compañía: Take 2
Género: Acción / Arcades
Descripción: Para todos los seguidores del Hidden & Dangerous tenemos buenas noticias: La gente de Take 2 nos sorprenderá con un título de similares características, pero un tanto más arcade. Para ver de qué se trata miren el demo que está en el CD de este mes.



5 Quake III Arena

Compañía: id Software / Activision
Género: Acción / Arcades
Descripción: En poco tiempo más la demo "oficial" del Quake III Arena va a estar disponible, y por fin podremos ver como se comportan los benditos bots, y si la experiencia en solitario es tan atrapante como los partidos Deathmatch en red. Ojalá...



6 Soldier of Fortune

Compañía: Raven / Activision
Género: Acción / Arcades
Descripción: De a poco, este arcade en primera persona nos va friendo el bocho un poco más, ahora que buscamos refinar el arte de los tirines, agregándole una alta cuota de realismo. Y como si fuera poco tiene el engine del Quake II, el engine más utilizado (y probado) en el género.



7 Battlezone II

Compañía: Pandemic Studios / Activision
Género: Acción / Arcades
Descripción: Después de ver el demo del número anterior, muchos de ustedes descubrieron todo lo que promete este nuevo juego de Activision, tanto en su acción como en los increíbles gráficos. Uno de los títulos para no perderse este fin de año.



8 Messiah

Compañía: Shiny / Interplay
Género: Acción / Arcades
Descripción: ¿Qué podemos decir del Messiah que no hayamos dicho anteriormente? Absolutamente nada, salvo que con suerte lo vamos a poder jugar antes de que siga descendiendo en este ránking. Le quedan dos puestos para salir, pero también puede volver a subir...



9 The Wheel of Time

Compañía: Legend / GT Interactive
Género: Aventuras / RPG
Descripción: Este año fue uno de los más importantes en lo que a juegos de rol se refiere, con maravillas como el Darkstone, y promesas que se vienen como el Diablo II y este RPG de la gente de Legend, que utiliza como nadie el engine del Unreal. Ojalá esté (por lo menos) la mitad de bueno de lo que se ve.



10 Diablo II

Compañía: Blizzard Entertainment
Género: Aventuras / RPG
Descripción: Otro RPG que viene picando alto en las preferencias de la Editorial es el Diablo II. ¿El motivo? Unos gráficos de la san flauta, enemigos con los que uno sueña de noche, y la posibilidad de jugar en internet con amigos. Razones más que suficientes para esperar su salida.

Como pueden ver en los diez principales de este mes, la cosa va fluctuando según lo que nos va llegando a la Editorial. Una de las grandes sorpresas de este mes fue el Codename: Eagle, y tanto nos gustó este juego que le hicimos un preview, pusimos la demo en el CD y, como si fuera poco, quedó cuarto en el Top Ten.

Otra novedad fue el Grand Prix 3, la nueva joyita de Geoff Crammond. La sola mención de este simulador hizo que el juego se colocara en la posición número 3, desplazando al C&C Renegade.

TERMOMETRO

	TITULOS	GENERO
1	Indiana Jones and...	ACCION / ARCADES
2	HL: Opposing Force	ACCION / ARCADES
3	Grand Prix 3	SIMULADORES
4	Codename: Eagle	ACCION / ARCADES
5	Quake III Arena	ACCION / ARCADES
6	Soldier of Fortune	ACCION / ARCADES
7	Battlezone II	ACCION / ARCADES
8	Messiah	ACCION / ARCADES
9	The Wheel of Time	AVENTURAS / RPG
10	Diablo II	AVENTURAS / RPG
11	Flight Simulator 2000	SIMULADORES
12	FIFA 2000	DEPORTES
13	NBA Live 2000	DEPORTES
14	Planetscape Torment	AVENTURAS / RPG
15	Halo	ACCION / ARCADES
16	Sim Theme Park	ESTRATEGICOS
17	SWAT 3	ESTRATEGICOS
18	TR4: The Last Revelation	ACCION /ARCADES
19	Unreal Tournament	ACCION / ARCADES
20	Vampire: TMR	AVENTURAS / RPG
21	Warcraft III	ESTRATEGICOS
22	Gabriel Knight 3	AVENTURAS / RPG
23	Giants	ACCION / ARCADES
24	C&C: Renegade	ACCION / ARCADES
25	Interstate '82	ACCION / ARCADES

El Mejor Soft al Mejor Precio



BARBIE™: AVENTURA SUBMARINA
Ayuda a Barbie™, Sandy y sus amigos marinos a buscar el tesoro perdido.
Totalmente en castellano
CD-ROM Windows

$ 25

BARBIE™: SUPER MODAS - DISEÑA CONMIGO. Ahora puedes diseñar y confeccionar conjuntos originales para Barbie™ y sus amigas.
Totalmente en castellano
CD-ROM Windows



$ 35



BARBIE™: SALON DE BELLEZA
¡Crea divertidos peinados y maquilla a Barbie™ y a sus amigas!
Totalmente en Castellano
CD-ROM Windows

$ 25

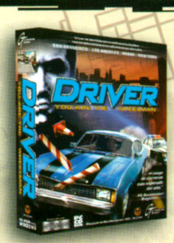


Fly!
¡El mejor simulador de vuelo del año!. Una experiencia REAL -cinco aviones diferentes,todo un mundo para recorrer.
¡Totalmente en castellano!
Incluye 3 CD's.

$ 59

OUTCAST
¡Viva una travesía apasionante en un universo 3D de sorprendente belleza! Una dimensión en juegos de acción y aventura.
¡Totalmente en castellano!
Incluye 2 CD's.

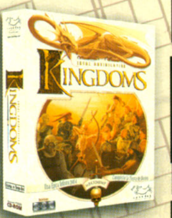
$ 49

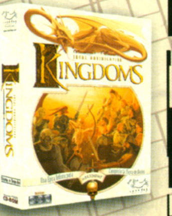


DRIVER
¡El Nº1 en ventas de Playstation llega a su PC!. Persecuciones callejeras en los años 70. Infíltrese como agente encubierto y escape de la policia atravesando ciudades 3D de máximo detalle.
¡Totalmente en castellano!

$ 49

TOTAL ANNHILATION KINGDOMS. La secuela del exitoso Total Annihilation, esta vez, convertido en una historia medieval...
Estrategia y combate para amantes del género.
¡Totalmente en castellano!





$ 49



El Laberinto de los Perdidos de Rumpelstiltskin
Una tierna aventura interactiva que estimulará su imaginación y llegará al fondo de su corazón.

$ 20

Buster y las Aluvias Mágicas
La aventura más delirante y divertida de todos los tiempos. ¡Juega con todos los personajes de Tiny Toons™!
¡Totalmente en castellano!



$ 20



Hansel & Gretel:
El castillo encantado
Entre al mundo mágico de los cuentos de hadas y conozca una fantástica aventura que quedará para siempre en su memoria.
¡Totalmente en castellano!

$ 20

Distribuye:

San Luis 3065 - (1186)
Cap. Fed. - Argentina
Tel/Fax: 4962-7263
www.edusoft.com.ar



Adquiéralos en las mejores casas de computación del país.


NBA LIVE 2000 - SPEC OPS II: GREEN BERETS - UNREAL TOURNAMENT V.3.48 - JANE'S USAF - CODENAME EAGLE - ODIUM Y MUCHOS MAS!
OTROS DEMOS JUGABLES: TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION - AGE OF EMPIRES II -
Microsoft
International Football 2000
XTREME PC
ISSN 0329-5222
El presente CD corresponde a la edición Número 25 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
Este CD contiene la última versión del DirectX 7.0
NOVIEMBRE 1999
XTREME
CD